

**PESAN VISUAL MURAL KOTA  
KARYA JOGJA MURAL FORUM – YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa Dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Seni Rupa



Oleh:  
**Cristian Oki Candra**  
**NIM 06206244004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

**PESAN VISUAL MURAL KOTA  
KARYA JOGJA MURAL FORUM – YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa Dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Seni Rupa



Oleh:  
**Cristian Oki Candra**  
**NIM 06206244004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "*Pesan Visual Mural Kota Karya Jogja Mural Forum-Yogyakarta*" yang disusun oleh Cristian Oki Candra, NIM 06206244004 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 17 Mei 2013

Pembimbing I,

Drs. Kuncoro W. Dewojati, M.Sn.

NIP. 19660320 199412 1 001

Yogyakarta, 17 Mei 2013

Pembimbing II,



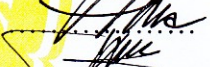
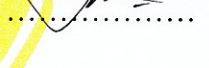
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP. 19760131 200112 2 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pesan Visual Mural Kota Karya Jogja Mural Forum-Yogyakarta” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 17 Mei 2013 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		10/6/13
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		10/6/13
Drs. Hajar Pamadhi, M.A. (Hons)	Penguji Utama		6/6/13
Drs. R. Kuncoro W. Dewojati, M.Sn.	Penguji Pendamping		10/6/13

Yogyakarta, 27 Mei 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

  
Prof. Dr. Zamizani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Cristian Oki Candra  
NIM : 06206244004  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai bahan acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juni 2013

Penulis,



Cristian Oki Candra

## **MOTTO**

Ajaklah Tuhan berjalan bersamamu,  
maka tidak ada yang tidak bisa engkau selesaikan.  
Semua akan terselesaikan dengan baik

Bukan siapa yang pintar atau siapa yang kuat,  
namun kemenangan dan kesuksesan adalah untuk mereka  
yang berjuang tanpa mau menyerah

Banyak hal yang terjadi dalam hidup ini  
akibat dari proses yang terjadi dalam pikiran kita.  
Sejumlah orang mengeluh  
karena Tuhan menaruh duri di sekeliling bunga mawar,  
sementara orang lain bersyukur  
karena Tuhan menaruh mawar di tengah-tengah duri.  
Pikiran adalah medan peperangan kita

(Pelangi di Balik Hujan)

## PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karya sederhana ini untuk:

1. *Tuhan Yesus Kristus, Gembala Besarku dalam perjalanan selama ini.*
2. *Ibunda Ririn tercinta, pahlawan dalam hidupku, melalui buah kandunganmu, aku bisa hadir di dunia ini. Tuhan yang membentukku melaluimu, serta telah mengajarkan kesabaran, memberikan segenap tenaga sehingga aku dapat menempuh pendidikan hingga sekarang ini.*
3. *Almarhum ayahku, Bapak Santosa, yang sejak 2006 Tuhan telah memanggilnya, dan telah membimbingku sejak kecil.*
4. *Istriku tercinta, Veronika, “you’re my loving hummingbird...” Melalui cintamu, senantiasa dengan sabar menantiku melewati jalan panjang ini hingga aku beroleh hadiah terbaik dalam pendidikanku selama ini.*
5. *Seluruh keluarga besarku: The Poncodikromo Family: Pakde Yadi+bude Yanti, Pakde Hohok+bude Nanik, Pakde Totok+bude Anna, Pakde Wardoyo+Bude Wiwik (alm), mas Anto, mas Budi.*
6. *Bapak+Ibu mertuaku: Pak Suhadi+Ibu Suranti, Mas Narto, mba’ Dwi, keponakanku Daffa.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang selalu menyediakan begitu banyak kasih-Nya yang melimpah, berkat pertolongan yang begitu luar biasa bagi penulis, hingga usaha penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih secara tulus kepada:

1. Prof. Dr. Zamzani, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Bapak Drs. Mardiyatmo, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, beserta Bapak Drs. Hajar Pamadhi, MA. (Hons) selaku Penguji Utama yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada penulis.
2. Bapak Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn. dan Ibu Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn. yang dengan penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan dalam bimbingan, serta telah memberikan pengarahan, dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.
3. Kelompok Jogja Mural Forum (JMF), dengan pimpinan Bapak Samuel Indratma, yang telah memberikan waktunya sehingga dapat mempermudah penulisan tugas akhir ini. Bapak Bambang ‘Toko’ Witjaksono, Farhan Siki, Yayasan Seni Cemeti, Perpustakaan IVAA Yogyakarta dan narasumber lainnya, terima kasih atas berbagai dokumentasi sebagai alat bantu dalam penulisan tugas akhir ini, tetap berkarya dan menjadikan semangat berkesenian visual selalu membahana.
4. Teman-teman seperjuangan angkatan 2006: Harun, Dhika, Heri, Patrick, Aziz, Yuda, Istri, Pak Agus Sumaryadi, Mikke, Seventina, Ali Mubasir dan yang lainnya, banyak memberikan semangat, pikiran dan dukungan dalam penulisan ini.



5. Sahabat-sahabatku dan pihak di luar kampus yang telah memberikan segenap informasi, motivasi dan bantuannya. Penulis mengucapkan banyak terima kasih, kiranya Tuhan senantiasa memberikan begitu banyak berkat dan kasih-Nya yang berlipat kali ganda.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya, meski demikian penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak yang membutuhkan, terutama bagi mereka yang peduli dengan perkembangan seni rupa di ruang lingkup Yogyakarta.

Yogyakarta, Mei 2013

Penulis,

Cristian Oki Candra

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN .....	 1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	 9
A. Mural .....	9
1. Definisi Mural .....	9
2. Sejarah Lahirnya Perkembangan Mural .....	10
3. Melukis di Dinding .....	16
4. Mural: Fungsi dalam Komunikasi Visual .....	18
a. Sosial budaya .....	18
b. Estetik .....	24

c. Ekonomi .....	28
d. Politik .....	30
5. Mural dan Lingkungan Kota .....	32
6. Politik Pesan Mural Kota Yogyakarta .....	35
7. Proses Kerja Mural dan Konsepsi Tentang Dinding .....	39
B. Unsur-Unsur Pembentuk Rupa dan Prinsip-Prinsip Desain dalam Mural .....	42
1. Unsur-Unsur Pembentuk Rupa dalam Mural .....	42
a. Garis/ <i>line</i> .....	42
b. Bentuk/ <i>form</i> dan bidang/ <i>shape</i> .....	43
c. Warna/ <i>colour</i> .....	44
d. Huruf/ <i>text</i> (tipografi) .....	46
e. Ruang/ <i>space</i> .....	46
2. Prinsip-Prinsip Desain dalam Mural .....	48
a. Kesatuan/ <i>unity</i> .....	48
b. Keseimbangan/ <i>balance</i> .....	48
c. Irama/ <i>rhythm</i> .....	48
d. Proportion/ <i>proporsi</i> .....	49
e. Dominasi/ <i>emphasis</i> .....	50
f. Variasi/ <i>variety</i> .....	50
C. Teori Desain Komunikasi Visual .....	50
1. Sejarah Komunikasi Visual .....	50
a. Teori bentuk .....	52
b. Teori medium/teknik .....	54
c. Teori pesan .....	55
2. Desain Komunikasi Visual dan Hubungannya dengan Seni Murni .....	59
3. Pengertian Dasar Desain Komunikasi Visual .....	63
a. Desain komunikasi visual sebagai sarana identifikasi .....	64
b. Desain komunikasi visual sebagai sarana informasi dan instruksi .....	

.....	64
c. Desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi .....	65
4. Elemen-Elemen dalam Desain Komunikasi Visual .....	65
a. Desain dan tipografi .....	66
b. Desain dan simbolisme .....	68
c. Desain dan ilustrasi .....	69
d. Desain dan fotografi .....	72
D. Simbol, Citra, Metafora dan Mitos dalam Mural .....	74
1. Simbol/ <i>Symbol</i> .....	74
2. Citra/ <i>Image</i> .....	75
3. Metafora/ <i>Metaphor</i> .....	75
4. Mitos/ <i>Myth</i> .....	76
 BAB III METODE PENELITIAN .....	78
A. Pendekatan Penelitian .....	78
B. Data Penelitian .....	78
C. Sumber Data .....	78
D. Subjek Penelitian .....	80
E. Tahap-Tahap Penelitian .....	81
1. Tahap Persiapan Penelitian .....	81
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian .....	82
F. Teknik Pengumpulan Data .....	82
1. Wawancara/ <i>interview</i> .....	82
2. Observasi .....	84
3. Data Pustaka .....	85
4. Data Visual .....	86
G. Teknik Analisis Data .....	86
1. Pengumpulan Data .....	87
2. Reduksi Data .....	88
3. Penyajian Data .....	88

4. Menarik Kesimpulan/ <i>judgement</i>	88
H. Alat Bantu Pengumpulan Data	89
1. Pedoman Wawancara	89
2. Pedoman Observasi	90
I. Keabsahan dan Keajegan Penelitian	90
1. Trianggulasi Data	91
2. Trianggulasi Pengamat	91
3. Trianggulasi Teori	91
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 93
A. Hasil Penelitian	93
1. Karya Mural Jogja Mural Forum	93
a. Uraian mural “ <i>Semangka Berdaun Sirih</i> ”	93
b. Uraian mural “ <i>Jejak Ingatan di Antara Coretan</i> ”	94
2. Konsep Visualisasi Karya Mural Jogja Mural Forum (JMF)	95
B. Pembahasan	97
1. Mural “ <i>Semangka Berdaun Sirih</i> ”	97
2. Mural “ <i>Jejak Ingatan di Antara Coretan</i> ”	101
a. Simbol dalam mural	108
b. Citra/ <i>image</i> dalam mural	108
c. Metafora dan parodi dalam mural	109
3. Konseptualisasi dan Komunikasi Kerja Mural JMF	104
4. Penggunaan simbol, citra/ <i>image</i> , metafora dan mitos dalam mural JMF	111
a. Simbol dalam mural	111
b. Citra/ <i>image</i> dalam mural	111
c. Metafora dan parodi dalam mural	112
5. Teknik Penciptaan dalam Karya Mural Jogja Mural Forum	112

6. Bentuk Visualisasi dalam Mural Jogja Mural Forum (JMF)	113
a. Pesan mural dalam bentuk	113
b. Pesan mural dalam warna	115
c. Pesan mural dalam teks (tipografi)	117
d. Kesan ruang dalam mural	117
7. Pesan dalam Mural Jogja Mural Forum yang Berkaitan dengan Bentuk, Pesan dan Konteks	118
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran	122
 DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	124



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel I	Kisi-kisi Pedoman Penelitian meliputi Observasi, Wawancara dan Dokumentasi ..... 83
Tabel II	Penggolongan mural JMF berdasarkan kecenderungan jenis pesan dan penggunaan warna dalam mural JMF ..... 93
Tabel III	Penggolongan mural JMF berdasarkan konsep warna, bentuk, tipografi dan pesan yang dimuatnya ..... 95

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Mural projek <i>Public Work of Art Project</i> (PWAP) .....	12
Gambar 2 Mural <i>Guernica y Luno</i> (Pablo Picasso) .....	14
Gambar 3 Mural di kota Belfast, Irlandia Utara .....	15
Gambar 4 Mural Jalan Ireda (depan Etnik Kafe, Yogyakarta) .....	19
Gambar 5 Mural “ <i>Wayang Brayut, Riwayatmu Kini</i> ” .....	21
Gambar 6 Mural “ <i>Ngemong lan dadi tuladha sing becik</i> ” .....	22
Gambar 7 Mural di Bioskop Permata, Yogyakarta .....	25
Gambar 8 Mural di lokalisasi Pasar Kembang, Yogyakarta .....	26
Gambar 9 Mural di Kuba (Che Guevara) .....	32
Gambar 10 Mural figural di Altamira .....	53
Gambar 11 Mural “ <i>Semangka Berdaun Sirih</i> ” .....	94
Gambar 12 Mural “ <i>Jejak Ingatan di Antara Coretan</i> ” .....	95
Gambar 13 Mural “ <i>Semangka Berdaun Sirih</i> ” (pendukung pembahasan) .....	98
Gambar 14 “ <i>Jejak Ingatan di Antara Coretan</i> ” (pendukung pembahasan) .....	101
Gambar 15 Ilustrasi corak realis dekoratif “ <i>Semangka Berdaun Sirih</i> ” .....	114

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Glosarium .....	
Daftar karya Jogja Mural Forum yang lain .....	
Surat Keterangan Bukti Wawancara .....	
Daftar Transkrip Wawancara .....	

# **PESAN VISUAL MURAL KOTA KARYA JOGJA MURAL FORUM-YOGYAKARTA**

**Oleh:  
Cristian Oki Candra  
NIM 06206244004**

## **ABSTRAK**

Penelitian yang berjudul “Pesan Visual Mural Kota Karya Jogja Mural Forum–Yogyakarta” ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai karya mural JMF yang mengandung beragam ungkapan pesan visual, dan menunjuk pada pemikiran permasalahan yang sedang terjadi pada saat ini. Studi kebermaknaan mural dan fungsinya sebagai media aspirasi masyarakat juga peran seniman terhadap berbagai peristiwa yang terjadi sekarang ini.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan komunikasi visual. Subjek penelitian ini adalah mural, sedangkan objeknya adalah pesan visual. *Setting* penelitian/wawancara mengambil tempat di kawasan Lempuyangan, Stasiun Tugu, dan Langanarjan (timur Alun-Alun Selatan Yogyakarta). Data penelitian diperoleh dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi visual. Data dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pesan visual mural karya JMF ditinjau dari segi bentuk/*form*, warna, garis, ilustrasi dan tema yang diangkat, yaitu: *pertama*, seniman JMF menggambarkan bentuk sederhana dari unsur-unsur flora semacam buah, tanaman, hingga menggunakan unsur bendawi sebagai objek mural. Tema kesederhanaan pun telah menjadikan karya mural cukup menarik untuk diapresiasi oleh kalangan masyarakat yang berada di sekitar kawasan tersebut. Salah satunya mengenai citraan/*image* kesegaran dan kesejukan yang diberikan oleh alam, seperti pada mural “*Semangka Berdaun Sirih*”. *Kedua*, mengenai pesan mural “*Jejak Ingatan di Antara Coretan*” terurai kalimat “*Tanamanku Dimakan Konblog*”, mengingatkan betapa minimnya lahan untuk penghijauan, karena efek banyaknya gempuran pembangunan material padat yang semakin menggerus keberadaan tanaman-tanaman di perkotaan. Pentingnya menjaga kelestarian lingkungan alam sekitar, mengkomunikasikan melalui pesan mural bahwa sudah saatnya ada pembatasan pembangunan material padat oleh pihak pemerintah, sehingga lahan yang seharusnya untuk kepentingan penghijauan alam dapat dipakai sebagai kehidupan yang nyaman bagi anak-cucu nantinya.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dinamika sosial, ekonomi dan politik selalu menarik untuk disampaikan kepada publik guna mendapatkan respon baik berupa komentar, kritikan, persetujuan atau respon lainnya sebagai wujud adanya aspirasi dari masyarakat. Aspirasi dibutuhkan guna mewujudkan kehidupan yang lebih komunikatif, argumentatif, dan berwacana, sehingga berbagai pergumulan dan perasaan yang ingin disampaikan dapat membantu perkembangan dan membangun informasi yang berguna bagi masyarakat. Tidak hanya sebagai informasi yang mudah terlupakan begitu saja, namun memiliki bentuk visualisasi yang sarat akan komunikasi estetis dan menghibur.

Aspirasi yang berwujud komunikasi visual tentu menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat sebagai responden masif, berkaitan dengan berbagai peristiwa maupun informasi yang menarik untuk ditonton dalam skala besar tentunya. Apalagi media komunikasi visual yang digunakan pada saat ini selalu mengedepankan perubahan global dan setiap waktunya tentu menarik dalam kemasan dan teknik penyampaiannya, juga bertujuan sebagai daya tarik pemikat masyarakat awam yang berperan cukup andil dalam menyerap berbagai informasi aktual dan kritis.

Media yang digunakan untuk menyalurkan aspirasi yang sering dikenal antara lain seperti media cetak dan elektronik. Adapun suatu pesan dapat dikemas dan disampaikan pula melalui media lainnya yang mengandung unsur seni.

Mengapa diperlukan adanya unsur seni? Sebab seni dinilai berperan cukup baik dalam mengemas suatu informasi komunikasi visual untuk masyarakat melalui desain tampilannya yang menghibur, disertai pula dengan bermacam gambar maupun ilustrasi yang menarik/menghibur masyarakat. Dalam hal ini para seniman (tentunya berperan utama) atau biasa disebut pekerja seni, seringkali menampilkan beragam karya seni yang berestetika maupun sarat akan kritik sosial, informatif dan berwacana melalui berbagai aksi jalanan yang dilakukan secara individu maupun kelompok, baik menggunakan media dua dimensi maupun tiga dimensi, dan salah satunya ialah mural.

Mural merupakan salah satu media alternatif seni visual jalanan/*street art visual* yang berfungsi sebagai wadah aspirasi masyarakat melalui lukisan-lukisan bernuansa kritik, informasi peristiwa, maupun sarana pemersatu hati nurani antara seniman dan masyarakat. Mural yang awalnya ditorehkan pada permukaan dinding-dinding gua berfungsi sebagai media ekspresi dan komunikasi serta untuk keperluan upacara adat. Perkembangan mural selanjutnya yaitu digunakan untuk dekorasi ruang dan memperkuat figur arsitektur, di samping itu pengerjaannya mempertimbangkan unsur-unsur visual yang berkaitan dengan isi pesan dan konteks lingkungan sosial.

Pesan dalam mural disampaikan dalam bentuk visual yang sarat akan lambang, tanda, kode dan makna. Cara penyampaian pesan dalam komunikasi visual terdiri dari dua jenis, yaitu secara verbal maupun visual. Gambaran verbal dalam mural adalah bahasa yang berwujud tulisan, sedangkan gambaran visual adalah bentuk dan warna yang disajikan dalam mural tersebut.



Mural sebagai bentuk komunikasi visual tugas utamanya adalah membawakan pesan dari seniman kepada publik. Sebagai bahasa, efektivitas penyampaian pesan menjadi pemikiran utama seniman mural. Bentuk komunikasi visual lewat mural tersebut akan efektif jika bentuk dan pesan saling mewakili ide yang ditawarkan seniman. Pada umumnya di dalam menyampaikan pesan, seniman menciptakan citra, menggunakan metafora, simbol dan mitos yang terjadi di masyarakat, sehingga isi/pesan dalam mural dimaknai sebagai sebuah wacana.

Dalam penelitian ini karya mural yang dijadikan subjek utama adalah mural karya kelompok Jogja Mural Forum (JMF) yang merupakan sebuah komunitas pelopor/leader penciptaan mural-mural di kota Yogyakarta. Komunitas yang pada awalnya bernama Apotik Komik ini merupakan komunitas yang memfokuskan dirinya pada ruang publik kota Yogyakarta. Apotik Komik merupakan sebuah komunitas yang berisi seniman-seniman mural yang memfokuskan dirinya pada dunia komik sebagai media berkarya, lebih jauh lagi Susanto (2002:14), menjelaskan mengenai komunitas Apotik Komik (Jogja Mural Forum) sebagai berikut;

“Sekumpulan para perupa yang berasal dari latar belakang pendidikan akademik ISI Yogyakarta yang kemudian beraktivitas seni dengan mengeksplorasi keberadaan komik sebagai media dan inspirasi berkarya. Mereka antara lain Samuel Indratma, Bambang ‘Toko’ Witjaksono, Popok Tri Wahyudi, dan Ari Diyanto. Sejak 1997 banyak rangkaian kegiatan yang telah mereka lakukan seperti pameran komik tembok, penerbitan komik-komik. Pada tahun 2000 membuat ruang pamer yang disebut Galeri Publik, dimana ia hanya berupa tembok berukuran 1.123 cm x 228 cm di tepi jalan Gamelan (njeron beteng) Yogyakarta. Media ini diperuntukkan bukan untuk Apotik Komik tetapi juga mereka (perupa) yang berkeinginan meresponnya dan penontonnya adalah publik yang lalu-lalang di jalan tersebut”.

Melalui praktik berkesenian di ruang-ruang kota, JMF membuat beragam interaksi dengan publik sehingga secara fisik seni lebih dekat dengan publik. Selain hadirnya mural karya seniman/pekerja seni JMF, juga mampu memberikan inspirasinya kepada sebagian masyarakat kota Yogyakarta yang ingin merasakan partisipasi membuat mural di lingkungan maupun sekitar kawasan tempat tinggalnya.

Pekerja seni mural JMF berperan cukup signifikan dalam menyampaikan kritik sosial terhadap berbagai permasalahan di Indonesia, yang pengerjaannya banyak dilakukan di Yogyakarta, di mana mereka dapat menjadi mediator karena kemampuannya membaca peristiwa yang terjadi, baik itu sosial politik tata negara di Indonesia maupun dalam perspektif moral bangsa. Spontanitas alami dalam menampilkan kritik sosial melalui karya mural terbilang cukup kompeten di bidangnya, dalam hal ini para seniman ikut andil dalam mengupayakan penyampaian aspirasi rakyat untuk menciptakan media visual yang estetik dan sarat akan pesan moral.

Mural dalam ruang publik sebagai pembawa pesan sosial mencoba mengkritisi norma-norma yang seakan tidak berfungsi dalam sistem tata negara yang ada. Pekerja seni mural JMF bermaksud untuk menghidupkan kembali suatu kotak suara ruang publik kepada masyarakat, dan menjadikan medium sebagai perekat hubungan-hubungan sosial antar masyarakat. Mural sebagai media “penyambung lidah” rakyat, tentu selalu memunculkan ide-ide segarnya berkaitan dengan topik, tema dan peristiwa yang terjadi di Indonesia. Dalam hal ini mural

merupakan media yang relevan dan proporsional sebagai media seni jalanan yang sarat akan aspirasi rakyat berikut dengan aksi-aksi senimannya.

Dalam penelitian yang mengambil judul “*Pesan Visual Mural Kota Karya Jogja Mural Forum-Yogyakarta*” ini, dengan memilih topik mural karya JMF yang keberadaannya berperan cukup aktif dalam hal menghias dinding-dinding perkotaan di Yogyakarta (khususnya), selain itu diharapkan ruang publik kota tidak dipenuhi berbagai iklan dan coretan liar, sehingga dengan adanya mural tersebut mampu memperkuat identitas kota Yogyakarta sebagai kota seni dan budaya Adapun alasan lain yaitu dalam mural karya seniman JMF diharapkan mengandung pesan dan dikemas dalam bentuk simbolis, oleh karena itu dalam penelitian ini akan menjawab bagaimana bentuk komunikasi visual kelompok Jogja Mural Forum (JMF).

## **B. Fokus Masalah**

Berbagai fokus masalah antara lain sebagai berikut:

1. Mural sebagai salah satu media aspirasi dan komunikasi visual yang diprakarsai oleh pemikiran seniman dan masyarakat yang berpartisipasi di dalamnya.
2. Mural menjadi media untuk melakukan kritik sosial dalam kaitannya sebagai media komunikasi dan aspirasi rakyat.
3. Karya mural yang diciptakan pada permukaan dinding-dinding perkotaan Yogyakarta umumnya dikerjakan oleh komunitas Jogja Mural Forum.

4. Selain memiliki nilai estetika dalam memperindah kota, mural juga merupakan media efektif untuk menyampaikan pesan komunikasi visual.

### **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian yang dilakukan, penulis membatasi pada permasalahan mural sebagai media aspirasi dan pesan sosial kepada masyarakat, yang dikerjakan oleh kelompok Jogja Mural Forum (JMF). Untuk pengembangan lebih lanjut, penulis juga akan membatasi pada:

1. Pengkajian komunikasi visual yang berkaitan dengan mural;
2. Kedudukan mural dalam teropong seni rupa;
3. Pengkajian figur-figur mural yang berkaitan dengan keseluruhan bentuk/*form*, isi, warna, garis, dan tema yang mendukung *space*/ruang dinding-dinding;
4. Pesan dalam mural yang begitu beragam, pengkajian mural yang memiliki kecenderungan pada isu sosial budaya dan lingkungan masyarakat.
5. Fungsi mural terhadap perkembangan seni visual di Yogyakarta, di tengah maraknya media komunikasi visual yang ramai sebagai alat komoditas promosi dan komersial.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dari penulisan ini adalah: Bagaimana pesan visual dari mural karya JMF ditinjau dari segi bentuk/*form*, warna, garis, ilustrasi, dan tema yang diangkat?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian seni mural produksi Jogja Mural Forum (JMF) bertujuan untuk mengetahui pesan visual dari mural karya JMF ditinjau dari segi bentuk, garis, warna, ilustrasi dan tema yang diangkat.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi diri pribadi peneliti khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Adapun manfaat yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

#### 1. Secara teoritis;

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan seni rupa, khususnya seni mural yang dikembangkan oleh komunitas Jogja Mural Forum (JMF), sehingga dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan referensi bagi penikmat seni rupa dan budaya di Yogyakarta, lebih khusus materi yang dibahas ini mengungkapkan karakteristik, konseptualisasi kerja, fungsi dan pesan-pesan visual yang terkandung dalam setiap karyanya. Tema-tema yang seringkali diangkat dalam berbagai aksi jalanan/*street action* oleh pekerja seni mural tentu memberikan dampak positif bagi perkembangan seni rupa, antara lain aspirasi masyarakat bahkan opini-opini yang bernuansa kritik sosial tentang sistem pemerintahan di Indonesia saat ini. Terdapat pula proyek-proyek mural yang dikembangkan oleh JMF untuk mengisi berbagai kegiatan penataan lingkungan dan dinding kota Yogyakarta, agar menambah suasana kota lebih menunjukkan jadi diri sebagai kota seni budaya. Selain itu juga dapat berguna sebagai sarana

informasi dan referensi untuk perpustakaan Fakultas Bahasa dan Seni dan perpustakaan Universitas Negeri Yogyakarta, terutama dalam penelitian yang berhubungan dengan seni mural Nusantara.

2. Secara praktis;

Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai masukan yang dapat mendorong minat mahasiswa jurusan pendidikan seni rupa agar dapat menjadi bahan acuan dan referensi untuk memperluas apresiasi dan sumber informasi di bidang seni rupa.



## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Mural**

#### **1. Definisi Mural**

Susanto (2002:76) memberikan definisi mural sebagai lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur. Definisi tersebut bila diterjemahkan lebih lanjut, mengartikan bahwa mural sebenarnya tidak dapat dilepaskan dari bangunan, dalam hal ini dinding. Dinding dipandang tidak hanya sebagai pembatas ruang maupun sekadar unsur yang harus ada dalam bangunan rumah atau gedung, namun dinding juga dipandang sebagai medium untuk memperindah ruangan. Kesan melengkapi arsitektur dapat dilihat pada bangunan gereja Katolik yang bercorak Barok yang terpampang pada atap gereja, biasanya berupa kubah dengan lukisan awan dan cerita-cerita di Alkitab.

Mural juga berarti lukisan yang dibuat langsung maupun tidak langsung pada permukaan dinding suatu bangunan, yang tidak langsung memiliki kesamaan dengan lukisan. Perbedaannya terletak pada persyaratan khusus yang harus dipenuhi oleh lukisan dinding, yaitu keterkaitannya dengan arsitektur/bangunan, baik dari segi desain (yang memenuhi unsur estetika), maupun usia serta perawatan dan juga dari segi kenyamanan pengamatannya (Susanto: 2002, 76).

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2001:756) menjelaskan bahwa mural mengandung arti sebagai lukisan pada dinding. Sedangkan dalam *The Grolier Encyclopedia of Knowledge* melalui majalan *Aicon* (1997), mural berasal

dari bahasa latin “*murus*”, yaitu lukisan yang ditorehkan di dinding, langit-langit atau kanvas panel yang melekat dengan dinding.

Meski memanfaatkan media yang sama, mural dibedakan dengan graffiti dan *fresco*. Seperti diungkapkan oleh Yuliawan (2002:3);

Mural dan graffiti dibedakan berdasarkan objeknya, graffiti lebih menekankan pada stilisasi rangkaian huruf dan biasanya dikerjakan dengan cat semprot (*airbrush*), sering disebut “*spray-can art*”, sedangkan mural lebih menekankan pada kemampuan *drawing* (menggambar objek). *Fresco* adalah teknik membuat lukisan dinding dengan mengoleskan warna pada dinding dengan mengoleskan waena pada plester yang masih basah atau mencampurkan warna dengan semen pelapis dinding. Teknik ini membutuhkan ketelitian tinggi, kecepatan dan tenaga kerja yang relatif banyak, terutama karena berpacu dengan waktu sebelum polesan plester dinding mengering. Mural dengan teknik *fresco* biasanya tahan lama dan warnanya terjaga meskipun telah berusia ribuan tahun.

Seperti yang telah dijelaskan, mural merupakan salah satu bentuk teknik seni rupa tertua yang bertujuan untuk mengaktualisasikan antara perilaku dengan lingkungan sekitar yang diekspresikan pada permukaan dinding. Pada perkembangannya selain berfungsi sebagai media ekspresi seniman, mural juga berfungsi untuk mendekorasi ruang dan mendukung arsitektur bangunan, sehingga dalam proses pengerjaannya, seniman merencanakan dengan berbagai pertimbangan yang matang.

## **2. Sejarah Lahirnya Perkembangan Mural**

Dalam pengertian kontemporer, mural adalah lukisan berukuran besar yang dibuat pada media dinding (interior ataupun eksterior), langit-langit, atau bidang datar lainnya. Akar muasal mural dimulai jauh sebelum peradaban modern, bahkan diduga sejak 30.000-12.000 tahun sebelum Masehi. Sejumlah

gambar pra sejarah pada dinding gua di Altamira, Spanyol, dan Lascaux, Prancis, yang melukiskan aksi-aksi berburu, meramu, dan berbagai aktivitas religius lainnya. Ditemukan sekitar 128 tempat mural di Spanyol dan di Italia ditemukan pula 21 tempat mural, pada hal tersebut kerap kali disebut sebagai bentuk mural generasi pertama.

Mural mulai berkembang menjadi mural modern di tahun 1920-an di Meksiko dengan pelopornya antara lain Diego Rivera, Jose Clemente Orozco, dan David Alvaro. Pada tahun 1930, seniman George Bidle menyarankan kepada Presiden Amerika Serikat, Franklin D. Roosevelt agar membuat program padat karya dengan mempekerjakan seniman untuk menciptakan seni publik dalam skala nasional.

Maka dibuatlah mural-mural yang telah ditentukan pemerintah. Pada tahun 1933, proyek mural pertama dengan nama *Public Work of Art Project* (PWAP). Pemerintah negara mendanai dan berhasil menjadikan 400 mural selama kurang lebih tujuh bulan. Setelah itu pada tahun 1935, pemerintah Amerika membuat proyek yang kedua dengan nama *Federal Art Project* (FAP) dan *Treasury Relief Art Project* (TRAP) dan berhasil membuat 2.500 mural dengan mempekerjakan para penganggur di masa krisis ekonomi. Setelah proyek FAP dan TRAP sukses, sepanjang tahun 1943 dilaksanakan juga program *The Work Progress Administration's* (WPA). Seketika itu juga proyek-proyek mural tersebut kemudian dihentikan akibat Perang Dunia II (Wicandra, tt, dalam [fportfolio.petra.ac.id](http://portfolio.petra.ac.id), diakses tanggal 12 Juli 2012).

Tahun 1970 hingga 1990, mural mulai memperlihatkan eksistensinya kembali melalui seorang seniman imigran AS yang bernama Basquiat. Secara diam-diam, Basquiat membuat graffiti di setiap sudut-sudut kota dan stasiun dengan tulisan “S.A.M.O”, hal ini kemudian menginspirasi banyak seniman lain untuk berkarya di ruang publik. Salah satu seniman yang terpengaruh adalah Keith Flaring yang kemudian banyak mengerjakan dan dianggap sebagai seniman mural selama perjalanan karirnya.



Gambar 1. Mural proyek *Public Work of Art Project (PWAP)* di Amerika  
Sumber. [sanfrancisco.about.com/ untappedcities.com](http://sanfrancisco.about.com/untappedcities.com)

Mural mengalami perkembangan tidak hanya di negara barat saja, tetapi juga berkembang di Indonesia, namun dalam pengerjaannya mural seringkali dipadukan dengan graffiti. Walaupun mural lebih mengutamakan gambar/*drawing* sedangkan graffiti hanya tulisan/teks, akan tetapi ketika keduanya dipadukan, maka kesan seninya akan lebih menonjol dan memiliki cerita mendalam. Mural yang terkesan dingin dan “kalem” dalam pengerjaannya, sering diartikan sebagai kolega dengan graffiti. Padahal graffiti merupakan proyek seni jalanan yang

seringkali dianggap sebagai aksi vandalisme di mata masyarakat. Keberadaannya memang sebagai seni visual dinding, namun kadang makna dan pesannya sarat akan kekerasan yang menjurus pada komunitas geng liar (*street crime*), walaupun hanya beberapa saja.

Mural di Indonesia sudah muncul sejak zaman perang kemerdekaan. Pada saat itu, para pejuang mengekspresikan keinginannya melalui graffiti. Walaupun dengan *skill*/keterampilan dan peralatan yang masih sederhana, konsep tulisan di dinding menjadi alternatif paling aman untuk mengekspresikan pendapat secara diam-diam pada saat itu. Situasi sosial negara, khususnya di Indonesia yang berkembang menjadikan pemerintahan negara yang dinamis. Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah tentu saja berpengaruh terhadap rakyatnya. Hal yang lumrah terjadi apabila dalam setiap kebijakan yang dikeluarkan menimbulkan pro dan kontra, karena setiap kebijakan dapat menimbulkan opini yang menguntungkan pihak tertentu, sedangkan di lain pihak merugikan masyarakat dan lain sebagainya.

Indonesia sebagai negara demokrasi membuat setiap orang bebas mengeluarkan dan menyalurkan aspirasi atau pendapatnya terhadap situasi sosial politik yang ada. Selama ini media penyalur aspirasi rakyat adalah melalui media cetak maupun media elektronik, seperti surat kabar, televisi, radio, maupun *internet*/layanan jejaring sosial. Berbagai media penyalur aspirasi tersebut akhirnya menjadi fenomena yang biasa karena masyarakat melihatnya setiap hari, sehingga timbul reaksi masyarakat maupun seniman-seniman yang turut berpartisipasi membentuk/menciptakan suatu gagasan kreatif yang disampaikan

untuk mengajukan konsep seni (visual), dan ingin merepresentasikan sebagai media alternatif aspirasi rakyat lainnya, dalam hal ini adalah mural.

Melalui mural, masyarakat memiliki lahan baru sebagai wujud adanya suatu inovasi penyampaian aspirasi mereka terhadap kritik sosial dan politik yaitu kepada pemerintah dan instansi-instansi tertinggi dalam sebuah negara. Situasi pemerintahan yang kompleks sekaligus rumit, karena berita setiap harinya masyarakat hanya disugahi kondisi tatanan pemerintahan yang “kacau”. Wakil rakyat yang amoral, korup, serta begitu banyaknya kronik yang melanda situasi di pemerintahan Indonesia sekarang ini, sehingga kepercayaan pada saat janji-janji kampanye terdahulu sudah memudar di kalangan masyarakat.



Gambar 2. Mural *Guernica* karya Pablo Picasso  
Sumber. [www.sietesemanal.com/culturayocio](http://www.sietesemanal.com/culturayocio)

Mural yang selama ini dianggap sebagai coretan kreativitas anak pribumi ternyata memiliki sisi inovatif lain yang dapat dikembangkan secara maksimal, sehingga mural tidak hanya terlihat dari sisi visualnya saja namun juga memiliki makna di dalamnya. Sejarah seni rupa juga mencatat, lukisan mural yang terkenal



adalah *Guernica* atau *Guernicay Luno* karya seniman beraliran kubistis Pablo Picasso. Picasso membuat mural ini untuk memperingati peristiwa pengeboman tentara Jerman di sebuah desa kecil dengan mayoritas masyarakat Spanyol yang berdomisili. Karya tersebut dihasilkan saat perang sipil Spanyol berkecamuk di tahun 1937.

Dalam beberapa negara konflik seperti Irlandia Utara, mural juga sangat mudah ditemui di semua dinding kota. Simpatisan dan gerilyawan Sinn Fein melukis tembok berisi penolakan pendudukan Inggris di Irlandia. Tercatat sekitar 2.000 mural dihasilkan dari sejak tahun 1970 hingga sekarang, dengan demikian Irlandia Utaralah negara yang sangat produktif menghasilkan mural. Propaganda politik menjadi tema sentral dalam mural tersebut.



Gambar 3. Mural di kota Belfast, Irlandia Utara.  
Mural terbaru yang dibuat pada 4 Oktober 2006.  
Sumber. Jogja Mural Forum

Karya seni dalam mural setidaknya menawarkan berbagai keinginan, mulai mengkreasi ide dan imajinasi, mengekspresikan emosi dan fantasi, mensimulasi intelektualitas seniman, merekam dan memperingati pengalaman-pengalaman, merefleksikan konteks (peristiwa) sosial budaya, kritik terhadap

sesuatu, mengangkat sesuatu yang biasa menjadi hal yang menarik, dan beberapa yang lainnya. Karya seni setidaknya juga menciptakan peluang terjadinya tindak-tanduk manusia untuk saling berinteraksi terhadap segala hal yang terkait dengannya (Susanto, 2003:23-24).

Mural pada perkembangannya telah menjadi bagian dari seni publik yang melibatkan komunikasi dua arah. Pekerja seni mural melakukan komunikasi secara visual kepada masyarakat terhadap apa yang ingin dicurahkan, sedangkan masyarakat sebagai penikmat dalam praktik setiap saatnya mampu berinteraksi langsung kepada seniman. Semakin menunjukkan bahwa hal berinteraksi, mural tidak hanya dilakukan secara visual yang menganut pandangan “seni untuk seni” tanpa pertanggungjawaban yang pasti, namun mural juga mampu mendekatkan dirinya sebagai seni yang berinteraksi juga secara verbal. Dalam hal ini masyarakat memperoleh pencerahan dalam dunia seni rupa dan secara teknis, masyarakat awam dapat mengambil peran sebagai seniman juga.

### **3. Melukis di Dinding**

Proses memunculkan citraan atau imaji terbentuk dari gambar. Melukis adalah memvisualisasikan atau mengeksekusi secara estetik kaidah-kaidah dalam seni rupa. Melukis di dinding (mural) secara prinsip berbeda halnya dengan melukis di kanvas. Lukisan di atas kanvas, sejak pertama mulai dipraktikkan di masa Renaisans dianggap membawa serta semangat pembaharuan dan cita-cita modern. Berbeda dengan tradisi mural yang sarat dengan pesan dan nilai keyakinan adat bersama maupun pemahaman karakteristik sosial, melukis pada

kanvas lebih mencirikan semangat individual. Sejak saat itu pula nama pembuatnya/pelukis jadi dikenal, nama itu dianggap penting sebagai pencipta (Zaelani, 2004).

Menggambar/*drawing* atau melukis merupakan dua hal yang hampir sama pengertiannya dalam kaitannya dengan mural, terlebih pengerjaannya memiliki teknik yang hampir sama pula. Dalam pengertian menurut George Grosz dan Otto Dix seperti dikutip Mohamad (2000:24), menafsirkan bahwa menggambar bukanlah hanya sebuah usaha menghasilkan gambar. Menggambar adalah juga proses mengalami. Yang penting bukan semata-mata merasakan cocoknya apa yang tergores dengan apa yang hendak digoreskan, tetapi juga cocoknya rasa dan laku.

Hal lainnya adalah pada kerjasama tim yang ada dalam proyek mural. Hampir tidak ada karya mural hasil dari satu orang seniman, hal demikian tidak hanya melibatkan orang lain dalam mempersiapkan kerja kasar saja, namun juga melibatkan banyak orang dalam mengungkapkan pendapat (*brainstorming*) serta sekaligus mengeksekusi. Dalam perspektif seni rupa populer atau seni rupa massa, maka mural mampu membentuk masyarakat homogen yang bisa dengan cukup memiliki solidaritas bersama hingga bisa memiliki cita rasa dominan.

Dinding yang dipakai sebagai media dalam mural yang biasa dipakai adalah dinding penyangga jembatan layang, tembok sisi sungai, dan tembok rumah pinggir jalan yang dibiarkan tidak terawat. Sedangkan di Yogyakarta, dinding yang dipakai adalah tembok di gang-gang kampung yang dikerjakan dengan cara beramai-ramai oleh masyarakat setempat. Sebelum ada mural,

tembok-tembok tersebut terlihat kotor, meskipun bersih pun warna putih terlihat mencolok mata terutama pada siang hari dan terkesan monoton. Namun dengan adanya mural mulai terbentuk citra ke arah pembaharuan visual sehingga berkesan segar/*fresh* dan lebih berwarna (Wicandra, tt, dalam [fportfolio.petra.ac.id](http://fportfolio.petra.ac.id), diakses tanggal 12 Juli 2012).

#### **4. Mural: Fungsi dalam Komunikasi Visual**

Mural tidak hanya berdiri sendiri tanpa kehadiran ribuan makna. Bagi pembuatnya, ada pesan-pesan yang ingin disampaikan melalui mural. Terdapat pesan dengan memanfaatkan kehadiran mural dengan mencitrakan kondisi di sekelilingnya, di antaranya mural hanya untuk kepentingan estetik, untuk menyuarakan kondisi sosial budaya, ekonomi dan juga politik.

##### **a. Sosial budaya**

Hubungan sosial tergambarkan dengan ada relasi yang cukup erat antara gambar dalam mural dengan kondisinya. Mural yang terletak di jalan depan Etnik Kafe, Yogyakarta dan bersebelahan dengan tempat pemakaman umum menjadi menarik untuk diperhatikan. Bagaimanapun memunculkan mural yang bisa dekat dengan citra kafe tetapi juga tidak menghilangkan kesan *nyungkani* (rasa hormat) pada tempat pemakaman.



Gambar 4. Mural di jalan Ireda (depan Etnik Kafe, Yogyakarta)  
Karya Megan Wilson  
Sumber. Perpustakaan IVAA

Mural yang dibuat pun mengambil ikon bunga yang berwarna-warni untuk mendekatkan dengan bunga di area pemakaman, tetapi kecerahan warnanya dekat dengan citra kafe. Ikon seperti ini menjadi ikon wilayah yang khas untuk menandai wilayah dan budaya tertentu. Sehingga mural yang bermaksud memperbaharui lingkungan tidak harus menghapuskan keberadaan aslinya, namun sebisa mungkin dipertahankan sebagai ikon atau simbol suatu wilayah.

Ikon dan simbol wilayah yang terpetakan berdasarkan di daerah manakah mural dibuat juga menjadi kekhasan tersendiri. Mural di Jakarta akan berbeda dengan mural di Bandung maupun mural di Yogyakarta berdasarkan pengambilan ikon tertentu. Ikon tokoh dalam pewayangan yang lebih dekat dengan Yogyakarta akan diambil untuk menandai wilayah tersebut. Hal ini untuk memunculkan kultur khas dari suatu wilayah, sehingga mural tidak sekedar media seni rupa yang berbicara tanpa pesan, namun

mampu memunculkan identitas kota itu sendiri (Wicandra, tt, dalam [fportfolio.petra.ac.id](http://portfolio.petra.ac.id), diakses tanggal 12 Juli 2012).

Hal yang cukup strategis dan jitu adalah mural di bawah jembatan layang Lempuyangan, Yogyakarta. Kereta api yang masuk atau meninggalkan kota Yogyakarta akan segera mengetahui, bahwa mereka telah memasuki atau meninggalkan kota Yogyakarta. Seperti yang diperlihatkan oleh salah satu pesan mural berbahasa Jawa “*Eling lan Waspada*”, dengan penggambaran beberapa figur dalam tokoh pewayangan (wayang Brayut), figur orang tua dan anak-anak di sekelilingnya, begitu dinamis sehingga lebih melekat dan dekat dengan hati nurani masyarakat kota Yogyakarta, karena dari sisi visualisasi merupakan bentuk wacana penghiburan dan pengajaran yang merakyat dengan anekdot suara apirasi masyarakat kelas menengah ke bawah, serta mempunyai kesan tersendiri dan sangat cocok bila ditempatkan di lingkungan kota Yogyakarta.

Pesan visual mural “*Eling lan Waspada*” dibuat oleh Dani Juniarto, seniman muda yang diundang oleh Proyek Mural Tanda Mata tahun 2008. Keikutsertaannya dalam pembuatan mural waktu itu merupakan sebuah bentuk interpretasi anak muda terhadap “seni tradisi”. Di tengah sebuah kisah, citra seni berbasis tradisi yang disodorkan ke generasi muda saat ini, merupakan salah satu tawaran bagi anak muda untuk dimaknai secara ulang dan digunakan secara maksimal untuk membentuk identitasnya. Sampai saat ini tokoh (wayang) Brayut ini masih belum begitu jelas arti keberadaannya. Beberapa orang kemudian mengartikannya sebagai gambaran kehidupan

keluarga yang tetap harmonis dan rukun meski jumlah anggota di dalamnya begitu banyak, namun seringkali pula dikaitkan dengan paradigma budaya Jawa “*Banyak anak, banyak rejeki*”.



Gambar 5. Mural “Wayang Brayut, Riwayatmu Kini”  
Kalimat “*Eling lan waspoda*”

Karya Dani Juniarto tahun 2008

Lokasi: Tiang jembatan layang Lempuyangan Yogyakarta

Sumber. [rsamanyaphoto.wordpress.com](http://rsamanyaphoto.wordpress.com)

Menurut Dani seperti dikutip dalam Himawan (2008:63-65), karakter cerita Wayang Brayut sangat menarik bila dihadirkan kembali ke zaman sekarang, di mana figur Ki Brayut dan Nyi Brayut diposisikan sebagai cerminan kegelisahan serta kebingungan untuk memercayai bahkan untuk memilih sosok atau figur seorang pemimpin, yang diyakini mampu membawa arah (perubahan) negara menuju keadaan yang lebih baik, sehingga mampu

tercipta masyarakat yang adil, makmur dan sejahtera.

Melalui figur “*Wayang Brayut, Riwayatmu Kini*”, berharap semangat tradisi beserta falsafah yang ada di dalamnya “*Eling lan waspodo; Ngemong lan dadi tuladha sing becik*” (membimbing dan menjadi contoh yang baik), dapat menjadi inspirasi publik untuk selalu berusaha mawas diri; sadar diri baik secara lingkungan maupun spiritual; *welas asih* serta bertanggung jawab secara bijak, atas apapun yang diemban dan yang dilakukan; selalu belajar dari apa yang terjadi (dari kesalahan-kesalahan yang dialami manusia terdahulu), dan menjadi contoh yang baik atau suri tauladan bagi orang-orang di sekitarnya.



Gambar 6. Mural dengan kalimat “*Ngemong lan dadi tuladha sing becik*”

Karya Dani Juniarto tahun 2008

Lokasi: Tiang jembatan layang Lempuyangan Yogyakarta

Sumber. [rsamanyaphoto.wordpress.com](http://rsamanyaphoto.wordpress.com)

“*Eling lan waspodo*” juga mengindikasikan dan menafsirkan secara formal bahwa setiap orang yang berlalu-lalang di sekitar penyeberangan rel kereta api memang harus mempunyai sikap kewaspadaan yang tinggi terhadap



situasi dan kondisi yang ada, mengingat begitu banyaknya peristiwa kecelakaan (maut) sia-sia yang melibatkan manusia dan kereta api di Indonesia hingga saat ini, (di manapun berada, tidak *melulu* pada wilayah Lempuyangan saja), atau mungkin secara metaforik menyiratkan akan kewaspadaan dan keprihatinan terhadap negara tempat tinggal kita dengan segala karut-marut pemerintahannya? Ketidakadilan petinggi pemerintahan, hedonisme kelas atas yang memanjakan diri melalui berbagai tindakan korupsi (ekonomi) negara, kasus-kasus yang terbengkalai, hingga masyarakat kelas menengah ke bawah terkena imbasnya dari sistem tata negara yang tidak terkoordinir sedemikian rupa.

Kata “*Eling*” berarti manusia perlu adanya suatu sikap untuk sadar diri terhadap siapa dia sebenarnya, ke mana dia akan berada, atau di lingkungan mana dia tinggal? Seorang pun tentu akan selalu dibudayakan (atau mungkin akan dituntut) untuk bersikap *low profile* (rendah hati) oleh beragam tata cara maupun peraturan yang ada, seperti yang dapat dilihat dalam budaya tata tertib (kuat) ala kepemimpinan Kraton Kota Yogyakarta, menghubungkan sikap saling menghormati antara petinggi-petinggi Kraton dengan rakyat kelas menengah ke bawah, serta mewacanakan suasana yang mengakrabkan satu sama lainnya. Begitu pula dengan “*Waspodo*” menafsirkan bahwa orang hidup perlu adanya suatu sikap untuk berwaspada (berhati-hati terhadap segala kondisi dan situasi di sekitarnya), bertujuan untuk saling mengingatkan satu dengan yang lainnya, merupakan salah satu bentuk toleransi maupun korelasi dalam budaya Yogyakarta melalui lukisan-lukisan mural yang dibuat.

Sekarang setiap orang yang ada di sekitar kawasan mural akan mempunyai latar belakang yang lebih berwarna. Penjual nasi *angkringan* atau kios-kios/warung rokok dengan leluasa dapat bersandar pada “pemandangan maya”, bersahabat dan menjadi bagian dari gambar-gambar dalam lukisan itu. Bahkan oleh seniman mural, kios-kios penjual rokok di timur Galeria *mall*-pun disatukan dengan “kehidupan” mural kios tersebut agar lebih menyatu antara latar belakang dengan objek di depannya.

#### **b. Estetik**

Mural dengan kepentingan estetik seringkali dilakukan untuk kebutuhan desain interior/dalam ruangan, misalnya untuk menampilkan kesan segar maupun kesan berada dalam alam yang penuh dengan suasana hijau nan sejuk, untuk menimbulkan kenyamanan dari sang pemilik rumah maupun ruangan, namun mural dengan tampilan estetik sebagai pokok utamanya juga dapat dilakukan di luar ruang/eksterior. Mural seperti ini biasanya merepresentasikan dari gaya visual, seperti komik, simbolik, ekspresionisme hingga realisme.

Mural juga menampilkan tokoh *superhero* yang biasa ada di film-film. Karenanya pula mural digambar di dinding bekas bioskop (salah satunya bekas bioskop Permata Yogyakarta) untuk sekedar merekonstruksi gedung yang pernah ramai disinggahi masyarakat Yogyakarta untuk menonton film. Mural seperti ini tidak ada pesan yang khusus di samping hanya memunculkan karakter *superhero* dengan tingkat kedetilan tinggi dalam karya publik.



Gambar 7. Mural di Bioskop Permata, Yogyakarta  
Karya Aaron Noble dan Ari Diyanto  
Sumber. Jogja Mural Forum

Begitu pula dengan mural yang dibuat di wilayah lokalisasi Sarkem (Pasar Kembang), yang berlokasi di selatan stasiun kereta api Tugu, Yogyakarta. Tidak ada pesan yang khusus dibuat untuk para penghuni lokalisasi maupun pengunjungnya. Mural dibuat hanya sekedar memperindah wilayah yang tampak kumuh khas *stereotype* lokalisasi kelas bawah. Simbol kupu-kupu merujuk kepada kalimat “kupu-kupu malam”.

Kesan pemerhati lingkungan yang cukup paham mengenai keberadaan pekerja seks komersial (PSK) yang menjadi sekumpulan (kupu-kupu) penggoda, penarik perhatian, “penjaja kenikmatan” dan daya tarik magnet badaniah, sehingga seorang “pria hidung belang” sekalipun (dan sejenisnya) merasa nyaman ketika ada arena untuk memuaskan diri melalui “jajanan” tiap waktu atau malam kapanpun disukainya. Dari sinilah kesan sekumpulan “kupu-kupu malam” seringkali membawa citra negatif bagi masyarakat sekitar, menambah pandangan sinis yang akut dari masyarakat awam.

Pihak pemerintah maupun pengelola pun mau tidak mau segera membuat suatu wadah/lokasi komunitas agar mereka tidak menjadi stigma buruk (keluar dari jalur/arena yang semestinya milik mereka). Sehingga bila mereka tidak segera dihimpun, maka citra kehidupannya akan cepat merambah ke lingkungan kota (juga akan merambah masuk ke desa-desa) dan menimbulkan kecemasan masyarakat yang tidak terkendali oleh karena keberadaan mereka.



Gambar 8. Mural yang terdapat di wilayah lokasi Pasar Kembang, Yogyakarta (Selatan stasiun kereta api Tugu)  
Dok. Jogja Mural Forum

Ada pula konsep yang melahirkan berbagai asas tentang keindahan (*aesthetic form*), seperti yang dibahas oleh Witt H. Parker dalam Susanto (2003:28-30) melalui bukunya “*The Analysis of Art*” yang memeras ciri-ciri umum dari bentuk estetik menjadi 6 (enam) asas, antara lain:

- 1) *The principle of organic unity* (asas kesatuan organis)

Asas ini berarti setiap unsur dalam sesuatu karya seni

adalah perlu bagi nilai karya itu. Karya itu tidak mengandung semua unsur yang tidak perlu dan sebaliknya mengandung semua unsur yang diperlukan. Nilai suatu karya sebagai keseluruhan tergantung pada hubungan timbal balik dari unsur-unsurnya, yakni setiap unsur memerlukan, menanggapi, dan menuntut setiap unsur lainnya.

2) *The principle of theme* (asas tema)

Pada setiap karya seni terdapat satu (atau beberapa) ide induk atau peranan yang unggul berupa apa saja (bentuk, warna, pola, irama, tokoh, atau makna) yang menjadi titik pemusatan dari nilai keseluruhan karya itu.

3) *The principle of thematic variation* (asas variasi menurut tema)

Tema dari sesuatu karya seni harusnya disempurnakan dan diperbagus dengan terus-menerus mengumandangkannya. Agar tidak menimbulkan kebosanan, pengungkapan tema yang harus tetap sama itu perlu dilakukan dalam berbagai variasi.

4) *The principle of balance* (asas keseimbangan)

Asas keseimbangan adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Dalam karya seni, walau unsur-unsurnya tampak bertentangan, tetapi sesungguhnya saling memerlukan karena bersama-sama mereka menciptakan suatu kebulatan.

5) *The principle of evolution* (asas perkembangan)

Asas perkembangan merupakan kesatuan dari proses yang bagian-bagian awalnya menentukan bagian-bagian selanjutnya dan bersama-sama menciptakan suatu makna yang menyeluruh.

6) *The principle of hierarchy* (asas tata jenjang)

Asas ini merupakan penyusunan khusus dari unsur-unsur dalam asas-asas termaksud. Dalam karya seni yang rumit, kadang-kadang terdapat satu unsur yang memegang kedudukan yang penting. Unsur ini mendukung secara tegas tema yang bersangkutan dan mempunyai kepentingan yang jauh lebih besar daripada unsur-unsur lainnya.

**c. Ekonomi**

Pesan dalam mural yang menyuarakan pentingnya ekonomi untuk kemajuan bersama bisa dilihat pada mural dengan tema giat bekerja di seberang *mall* Galeria jalan Jendral Sudirman, Yogyakarta. Mural yang menampilkan gambar kaki sedang mengayuh becak serta buah pion yang biasa dimainkan dalam permainan catur ditampilkan sebagai kritik sosial. Masyarakat sekitar yang ternyata lebih menyukai permainan sambil berjudi/*totohan* disentil melalui mural tersebut. Pesan yang dimunculkan adalah mengajak untuk giat bekerja dari pada berharap ada durian runtuh melalui permainan judi.

Sekelumit cerita yang disuguhkan melalui visualisasi mural tersebut menggambarkan ketika salah seorang seniman mural, Farhan Siki sedang

bersantai/duduk di depan dinding yang berhadapan langsung dengan *mall* Galeria. Awalnya ia hanya duduk-duduk saja, membedakan situasi di sekitarnya pada siang dan malam hari. Ternyata terdapat perbedaan realitas di kawasan tersebut pada siang dan malam hari. Pada siang hari, kawasan tersebut merupakan “arena” rutin warga sekitar untuk berlalu-lalang, mengudap/jajan makanan dan merokok di warung-warung, serta menjadi tempat *nongkrong* para pengamen yang mencari rezeki di lampu merah. Sementara di malam hari, kawasan ini berubah total dengan sekumpulan orang yang menyandarkan nasibnya pada dunia *totohan*/judi. Pada malam hari, Farhan menjumpai sejumlah orang yang kalah taruhan/judi dengan segala keluh-kesahnya di warung-warung makan bertenda. Komunitas malam hari adalah para tukang parkir, tukang becak dan para penjudi, merupakan sesuatu yang sangat kontras ketika persis di depannya berdiri sebuah gedung mal yang begitu megah dan mewah. Ternyata hanya dibutuhkan jarak 50 meter untuk melihat sebuah kesenjangan sosial dan ekonomi (Tenesia, 2004:16-17)

Yogyakarta seperti halnya di kota lain, memperlihatkan pula bahwa fenomena beriklan melalui media mural juga semakin marak. Memanfaatkan momentum dan julukan yang melekat erat, bahwa Yogyakarta sekarang dikenal sebagai kota mural, pihak merek rokok seperti *A-Mild*, *Class Mild*, *U-Mild* dan lain-lain mulai beriklan melalui mural di dinding-dinding jembatan layang (seperti halnya wilayah Lempuyangan dan Janti sekarang ini). Belum lagi perusahaan telekomunikasi seperti *Telkom*, *Flexi*, dan *Indosat* bersaing memanfaatkan momentum di Yogyakarta perihal mural.

Tentu saja hal ini dapat meningkatkan nilai perekonomian daerah setempat, meskipun mural yang seperti ini berdampak kuat pada citra Yogyakarta sebagai kota budaya. Dikhawatirkan pemakaian media mural sebagai media iklan semakin menambah polusi visual (juga sampah visual) seperti halnya papan *billboard*. Namun bila dirunut ke belakang, produk sabun cuci seperti *Attack*, *So Klin*, *Rinso* dan lain-lain sudah lebih dahulu memanfaatkan dinding masyarakat yang ingin dihargai untuk dipakai sebagai media iklan melalui mural. Dinding yang dipakai biasanya dinding yang menghadap ke jalan raya, padat kendaraan, rumah yang berlantai dua, serta strategis untuk wilayah promosi/pemasaran visual ke masyarakat yang berlalu-lalang.

#### **d. Politik**

Mural dengan pesan politik di Yogyakarta mewarnai beberapa wilayah yang cukup menonjol pada mural yang menggambarkan partai politik dengan logo sebagai titik pusatnya/*point of interest*. Partai politik yang memanfaatkannya seperti Partai Demokrat, Golkar, PDI Perjuangan, Gerindra dan lain-lain merupakan partai yang memiliki wilayah dengan basis yang kuat. Seperti di wilayah Langastran (timur Alun-Alun Selatan Yogyakarta saat itu) terdapat dinding besar dicat merah bergambarkan orang yang memakai pakaian khas Yogyakarta, dengan blangkon di kepala sedang berdiri dan bersikap seperti *pager bagus* atau penerima tamu dalam pesta pernikahan Jawa. Logo PDI Perjuangan terpampang di samping gambar orang tersebut



tanpa ada teks penjelas (Wicandra, tt, dalam [fportfolio.petra.ac.id](http://fportfolio.petra.ac.id), diakses tanggal 12 Juli 2012).

Bentuk mural seperti ini seringkali dilakukan tidak hanya di Yogyakarta, tetapi juga di kota lain yang mempunyai massa terbesar dari partai politik di suatu daerah tertentu. Pesan kritik sosial politik tidak akan mudah ditemui, namun graffiti yang bersifat corat-coret mudah sekali ditemui pesan yang bernada kritik sosial politik. Bisa jadi karena graffiti lebih bersifat spontan daripada mural yang membutuhkan perencanaan visual. Mural dengan pesan sponsor dari partai politik biasanya menjamur ketika musim Pemilu tiba. Hal ini tentu bertolak belakang bila melihat mural yang dibuat oleh negara-negara sosialis maupun negara yang sedang berkecamuk. Mural bagi negara-negara tersebut menyuarakan pada kepatuhan terhadap ideologi yang dianut, dukungan kepada pemerintah hingga ajakan untuk melawan pemerintah.

Kuba sebagai sebuah negara sosialis mural mudah ditemui di jalan-jalan utama sebagai bentuk penyanjungan kepada penguasa maupun pahlawan-pahlawan mereka. Che Guevara adalah tokoh yang paling sering diangkat dalam karya mural di samping Fidel Castro. Bagi penduduk Kuba, Che Guevara adalah pahlawan yang hidup selamanya. Mural di Kuba juga sebagai media doktrinasi dari ideologi sosialis yang dianut negara tersebut. Tidak mengherankan bila mural yang menggambarkan tokoh sosialis maupun pahlawan mereka pun juga dipasang di sekolah dasar di Kuba. Sementara di Irlandia Utara mural dipakai oleh kaum Katolik yang minoritas sebagai simbol

pemberontakan terhadap pemerintahan Republik Irlandia dan pemerintahan Inggris (Wicandra, tt, dalam fportfolio.petra.ac.id, diakses tanggal 12 Juli 2012).



Gambar 9. Mural di Kuba “Che Guevara”  
Sumber. Jogja Mural Forum

## 5. Mural dan Lingkungan Kota

Ketika mural dihubungkan dengan keseimbangan lingkungan, maka mural diharapkan mampu membawa dampak yang cukup besar pada perkembangan kota. Mural juga diharapkan sebagai simbol perjuangan aspirasi visual jalanan yang inovatif untuk dipersembahkan kepada masyarakat, guna melahirkan semangat berkarya seni yang bebas dan tidak terkekang perubahan zaman. Sekarang ini di tengah arus budaya urban yang sangat tinggi serta tingkat kepadatan masyarakat kota, perkembangan mural bisa dihubungkan dengan memperindah sudut pandang kota yang “hilang” akibat padatnya pengguna jalan raya, tingginya pemilik kendaraan bermotor hingga kemacetan yang terjadi.

Sedang simbol mural muncul dalam konteks yang sangat beragam dan digunakan untuk berbagai tujuan. Simbol merupakan suatu istilah dalam logika,

matematika, semantik, dan epistemologi; simbol juga memiliki sejarah panjang di dunia teotologi (simbol sama dengan kepercayaan), di bidang liturgi, seni rupa, dan puisi. Dalam simbol sebenarnya ada unsur kata kerja yang berarti mencampurkan, membandingkan dan membuat analogi antara tanda dan objek yang diacu (Susanto, 2003:51).

Salah satunya dalam membahas “simbolisme pribadi” biasanya membedakan seniman modern dengan simbolisme yang dipakai seniman sebelumnya dan yang sudah dipahami secara luas. Mula-mula simbolisme pribadi berkonotasi negatif, namun kemudian simbolisme pribadi lebih menyiratkan suatu sistem, dan setiap penikmat dapat menafsirkan seperti ahli naskah kuno memecahkan kode-kode bahasa yang dikenalnya (Susanto, 2003:52).

Begitu pula dengan simbolisme tata lingkungan yang tidak seimbang, sebagai contoh penebangan pohon yang sebenarnya difungsikan sebagai paru-paru kota, justru berdampak pada temperatur/suhu dunia dan mengakibatkan semakin bertambahnya hunian yang panas, perubahan cuaca, serta tingkat polusi yang tinggi. Hal yang demikian dimanfaatkan oleh mural sebagai wadah opini dengan “menawarkan” alternatif bagi mata untuk menangkap kesan estetik ketika hal itu tidak ditawarkan oleh bangunan kota, papan iklan, himbauan perubahan yang diabaikan, maupun estetikanya mobil keluaran terbaru. Sehingga salah satunya mural dapat menangkap situasi dan kondisi semacam itu, dengan menyuarakan supaya masyarakat memulai untuk perubahan dalam menata lingkungan kota untuk kepentingan bersama. (Wicandra, tt, dalam [fportfolio.petra.ac.id](http://fportfolio.petra.ac.id), diakses tanggal 12 Juli 2012).

Dalam politik kota yang tidak tertata atau orang Jawa sering mengatakan *semrawut*, penggagas proyek mural berbicara tentang kota yang memerlukan sentuhan seni rupa “mutakhir”. Hal ini menunjukkan kegelisahan para perupa kontemporer untuk mencari kaitan antara wacana seni rupa dan kehidupan kota sebagai representasi keseharian. Mengapa kota-kota saat ini menjadi arena bagi kekerasan massa, dan masyarakat menjadi semakin tidak peduli dengan kehadiran serta kebutuhan manusia lain? Pada saat yang sama kota telah berubah menjadi rimba tanda-tanda yang mengubur sejarah kotanya sendiri dan tidak lagi sarat dengan nilai-nilai kenangan lama yang menjadi saksi berkembangnya kota dari hari ke hari. Hal inilah yang menjadi dasar alasan yang kuat mengapa mural dilakukan (Wicandra, tt, dalam [fportfolio.petra.ac.id](http://fportfolio.petra.ac.id), diakses tanggal 12 Juli 2012).

Apa yang dikemukakan oleh R.S. Stites seperti dikutip Susanto (2003:61) memberi contoh bahwa seni memiliki nilai, dan nilai itu menjadi penghubung sekaligus fungsi yang akan menjembatani peran karya. Tiga nilai tersebut adalah nilai pakai/*use value* atau nilai ekonomi dalam kaitannya dengan mata uang; nilai kisah/*narrative value* atau nilai ideal yang bisa juga dikatakan nilai religius, moral, historis atau sebagainya; dan nilai formal atau nilai tambah/*formal value* yang dikatakan nilai intrinsik sebuah karya.

Sedangkan Laura H. Chapman dalam Susanto (2003:61-62) memberikan fungsi dan peran seni sebagai kegiatan personal, politik, religius, edukasi, ekonomi dan fisik. Hampir sama dengan yang dikemukakan oleh Feldman bahwasanya seni memiliki tiga (3) fungsi seperti fungsi sosial, personal, dan

fungsi fisik. Di mana fungsi sosial/*social function* berkaitan dan berkepentingan dengan ideologi dan politik di samping fungsi sosial itu sendiri, fungsi personal/*personal function* menempatkan seni sebagai ekspresi psikologis dan sebagai ungkapan cinta, seks, kematian, keprihatinan, dan sebagai ungkapan estetik. Sedang fungsi fisik memberi kaitan seni yang dibebankan pula pada fungsi dan keperluan manusia untuk kegiatan hidup secara fisik, seperti bangunan, monumen, arsitektur, barang kerajinan dan industri.

## **6. Politik Pesan Mural Kota Yogyakarta**

Peristiwa ketika sejumlah orang seniman mural “tradisi” mengerjakan mural, seketika itu juga merupakan peristiwa yang mengingatkan bukan hanya pada muralnya atau pada pesan yang ingin disampaikan oleh mural, tetapi pada proses orang-orangnya (senimannya) dan pada proses bermural itu sendiri. Lebih jauh lagi dijelaskan oleh Murti (2008:4-5), peristiwa mural merupakan jejaring untuk mengajak dan mengingatkan pada dunia “tradisi” yang telah dilupakan. Maka peristiwa para pekerja seni menggambar menjadi begitu penting, lebih penting dari muralnya sendiri.

Seperti halnya peristiwa mural dalam projek mural jembatan layang Lempuyangan Yogyakarta, yang kala itu mengandung pesan yang secara khusus ingin dibawakan dan ditampilkan. Penyelenggara mural, seperti dikutip di sebuah media, ingin mengingatkan kepada masyarakat bahwa ada sejumlah orang yang selama ini setia menekuni dunia “tradisi” dan tanpa sadar kita mulai melupakan

mereka. Pesan tidak ditekankan lagi pada objek atau subjek mural, tetapi pada peristiwanya.

Sensasi sekaligus negosiasi perasaan seperti yang dikatakan seniman mural (senior) seperti Sulasno, Ledjar Subroto, Subandi Sugiyanto, Tjipto Wibagso, Tjipto Setiyono dan yang lainnya, dalam konteks pengerjaan mural di jembatan layang Lempuyangan Yogyakarta, yang pada saat itu memperlihatkan bagaimana mereka sesungguhnya juga terus-menerus bernegosiasi dengan perubahan zaman. Eksistensi seniman-seniman tersebut tidak perlu diragukan kembali dengan melihat pengalaman-pengalaman yang dikembangkan melalui mural-mural “tradisi” tersebut. Demikian juga kata-kata mereka sebagai bentuk ekspresi perasaan yang dialami ketika melakukan praktik mural (sebagai representasi perubahan dan kebaruan) tersebut, semakin memperlihatkan watak “profesionalisme” khas para pekerja “tradisi” yang mengandung spiritualisme.

Tidak mengherankan jika berbagai ritual juga tetap dijalankan oleh para seniman “tua” tersebut di dalam proses (projek) pengerjaan mural jembatan layang Lempuyangan Yogyakarta, seperti *ndonga*/berdoa, berpuasa, *bancakan*/menggelar selamatan, dan *uro-uro*/mendengarkan dan melantunkan tembang-tembang Jawa. Ritual yang dijalankan di tengah-tengah *guyonan*/canda-tawa dan obrolan tentang semakin sulitnya hidup dengan (hanya) bersandarkan pada pekerjaan “tradisi” mereka saat itu. Ritual yang digelar sederhana di tengah dan di bawah kepengapan kota Yogyakarta, ditingkahi lalu-lalang kendaraan bermotor (dan polusi asap) di segala penjuru, deru pesawat terbang, dan dentum kereta api.

Sebagaimana orang tua pada umumnya dan sebagai pelaku mural seperti biasanya, ditambah perhatian orang-orang yang ditujukan kepada proses mereka, pekerja seni mural “tradisi” tersebut juga menjadikan momen peristiwa mural menjadi ruang pencurahan pesan visual. Peristiwa mural itu menjadi penting, maka mereka (merasa) harus mempunyai pesan yang ingin ditampilkan.

Mencermati pemahaman dan makna pesan para seniman “tradisi” yang sangat simbolik sungguh menarik. Mereka sesungguhnya berpesan melalui diri mereka sendiri melalui kisah hidup mereka. Tidak perlu dikatakan, bahwa apapun yang digambar di dinding *fly over* Lempuyangan sesungguhnya akan selalu dapat dibaca sebagai *counter* atau alternatif terhadap cerita-cerita anak dari Jepang, karena memang hidup telah menghasilkan karya-karya yang berbasis cerita-cerita negeri sendiri.

Sesungguhnya, hasil kerja mural mereka tidaklah cukup untuk dipahami sebagai pesan dan dibaca sebagai sebuah “mahakarya/*masterpiece*”, yang pastinya mulai kotor dan berlumut terkena hujan dan panas (juga terkena tempelan berbagai poster maupun coretan-coretan cat “*pylox/airbrush*” oleh tangan-tangan jahil). Ataupun dipahami sebagai sebuah tempat alternatif mural yang menghebohkan, apalagi dipahami sebagai karya yang mengandung pesan dan nilai tinggi. Namun, lebih pada konteks peristiwanya, pada tubuh yang melukis, pada proses (ritual dan sosial), pada posisi dan lokasi di tengah kota, serta pada kehidupan mereka (di masa depan) dalam gerak perubahan kota.

Tentu saja sangat berbeda dengan seniman mural pada umumnya yang “mengeramatkan” diri pada hasil dan teknik gambarnya. Apalagi jika

dibandingkan dengan pemahaman pemerintah kota berikut berbagai institusi/instansi formal lainnya, dan juga perusahaan-perusahaan yang menekankan diri pada aspek-aspek pesan yang vulgar, politis, komersialisme, ekonomis, propagandis dan provokatif. Bahkan peristiwa mural kala itu juga berbeda pada era Apotik Komik di masa lalu yang menggunakan metode dan perangkat analisis untuk menciptakan proses sosial dalam praktik bermural senimannya. Hasilnya memang proses sosial yang terjadi luar biasa dan tereksresi melalui karya muralnya, meskipun tetap saja berjarak.

Dalam konteks kehidupan sosial politik di Indonesia sebagian besar dari manusia sadar mengenai bagaimana sebuah warna, tanda, simbol, bahasa dan metafora menjadi begitu “penting” sekaligus berbahaya artinya dalam kehidupan. Penting karena mengandung pesan instruktif dan tuntutan untuk melaksanakannya. Bahaya, karena instruksi dan tuntutan tersebut tidak bisa tidak “harus” dilaksanakan dan tanpa dapat menghadirkan alternatif lain. Politik pesan dalam nalar instruktif dan tuntutan ini begitu lama dihidup-hidupkan di masa Orde Baru dan mengendap dalam cara berpikir manusia, sehingga banyak orang takut untuk menyatakan pesan dari logika yang lain.

Tahun 2003 yang lalu, praktik mural di kota Yogyakarta masih menemui (dan melihat) persoalan serius mengenai cara berpikir instruktif yang menimbulkan ketakutan pada banyak orang untuk mengekspresikan diri. Dalam perkembangannya sekarang, ketika ekspresi setiap orang semakin berkeliaran, ketika *image* (sebagai bagian dari sumber dan sejarah ekspresi) setiap orang “membanjir” setiap saat, dan ketika kota Yogyakarta semakin berubah dengan



cepat, tulisan ini akan menutup dengan sebuah penghormatan atas kejelian dan kerja keras proyek mural JMF yang dengan tepat menyentuh persoalan gerak zaman sekarang, yaitu komunikasi visual publik yang berkaitan dengan tema kritik sosial. Tidak saja mempersoalkan antara yang tua dan muda, yang modern dan tradisi, yang seniman dan bukan seniman, yang Yogyakarta maupun yang di luar Yogyakarta, namun telah bergerak untuk mengatasi dan tidak mempersoalkan lagi batas-batas antara kata-kata, tindakan dan peristiwa. Antara mural, kehidupan para pekerja seni “tua”, muda, anak-anak dan gerak cepat perkembangan kota Yogyakarta sesungguhnya menjadi problem masyarakat untuk dikomunikasikan melalui sepenggal kisah dalam mural.

## **7. Proses Kerja Mural dan Konsepsi Tentang Dinding**

Bagi pekerja seni, untuk mengawali penciptaan dan perancangan media apresiasi dan aspirasi ruang publik semacam mural, penting adanya suatu proses kerja yang berkaitan dengan pelaksanaan pendukung, salah satunya dengan pemilihan lokasi kerja mural. Pemilihan lokasi pun sangat penting, salah satunya perupa memilih lokasi jembatan layang di tengah kota dan tempat-tempat strategis lainnya yang dapat dilewati oleh masyarakat di Yogyakarta. Memilih lokasi di jantung kota menjadi penting mengingat jalan atau ruang publik lainnya masih steril untuk disentuh oleh warga kota di sekitar kawasan tersebut (dalam artian masih terlarang untuk dijadikan media bercorat-core).

Selama 32 tahun, di masa Orde Baru, jalan raya merupakan pentas peneguhan kekuasaan negara. Artinya seluruh sudut kota telah menjadi ajang

propaganda negara. Cengkeraman rasa takut ini masih meliputi warga saat seniman mulai membuat karya mural. Masyarakat misalnya masih bertanya tentang izin, juga khawatir tentang bentuk gambar yang akan hadir. Seringkali ada pertanyaan, “Apakah bernuansa politis?” Intinya masyarakat tidak ingin menanggung resiko jika ada konflik dengan aparat pemerintah. Kebetulan pihak pemerintah kota sangat mendukung praktik seni rupa semacam ini tanpa sedikit pun melakukan sensor. Ketika pemerintah setuju, maka masyarakat pun merasa lebih aman untuk menerima kehadiran seniman di wilayahnya. Hal ini merupakan kasus betapa masih kuatnya alam pikiran yang memusat (Tenesia, 2004:14-15).

Seniman memilih dinding sebagai medium gambar, sehingga hasil akhirnya adalah mural. Dalam tata ruang masyarakat Jawa tradisional, khususnya di pedesaan, batas antar rumah biasanya dipisahkan oleh pagar bambu yang tidak tinggi. Situasi di dalam rumah memang sangat mungkin untuk terlihat dari luar. Batas antara luar dan dalam sebenarnya dipisahkan oleh medium pembatas yang tegas, bahkan ada yang tidak memakai pagar, tetapi tanaman. Namun bentuk rumah Jawa tradisional (limasan) yang terbuat dari kayu jati sangat tertutup, ventilasi untuk cahaya sangat minim. Mereka tampak tidak membutuhkan banyak cahaya, karena seluruh kegiatan dilakukan di luar rumah, sementara rumah hanya untuk tidur dan aktivitas yang sangat privat. Dengan bentuk rumah yang cenderung tertutup, maka pagar tidak menjadi terlalu penting.

Pada daerah perkotaan, bentuk rumah limasan tidak banyak lagi ditemui dan telah berganti menjadi rumah-rumah berdinding. Di masa tertentu, dinding juga dimaknai sebagai penanda status sosial yang lebih tinggi. Mempunyai rumah

berdinding menandakan sebuah kesuksesan suatu keluarga, sehingga ada masa di mana orang berlomba-lomba ingin membangun rumah dinding. Kini dinding sudah menjadi “barang biasa”, dan merupakan pemisah tegas antara luar dan dalam, antara yang di sana dan di sini. Dengan dinding maka ruang sosial yang memungkinkan pertemuan antara tetangga semakin sempit. Biasanya pemilik rumah tidak lagi peduli dengan dinding rumahnya yang menghadap ke jalan, seakan-akan dinding itu bukan lagi miliknya.

Memilih dinding sebagai medium seni rupa publik di kota menjadi sebuah solusi yang sangat efektif, karena banyak orang tidak merasa bahwa dinding adalah hal yang berharga. Selain itu di sebuah kota yang semakin terasa “sumpek” dan sempit, maka menggunakan dinding berarti tidak membutuhkan ruang baru atau memakan ruang yang sudah ada. Kemudian praktik menggambar di atas dinding membuka kemungkinan terjadinya kontak antara pemilik rumah dan orang sekitarnya. Dalam tingkat ini dinding bukan lagi sebagai pemisah, tetapi dapat dimaknai sebagai penghubung antara luar dan dalam, antara saya dan mereka. Dinding dapat digunakan sebagai “kertas” bagi warga kota untuk menorehkan narasinya sendiri. Untuk masyarakat yang sedang mengalami krisis di segala bidang, sekaligus krisis identitas, maka dibutuhkan sebuah penanda bahwa dirinya ada. Penanda yang tidak seera lenyap dalam satu atau dua hari, melainkan penanda yang cukup lama berdiri di hadapan mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk menuai rasa bangga dalam dirinya, dan itulah dinding yang menjadi “kertas” bagi warga kota Yogyakarta (Tenesia, 2004:15-16).

## **B. Unsur-Unsur Pembentuk Rupa dan Prinsip-Prinsip Desain Dalam Mural**

### **1. Unsur-Unsur Pembentuk Rupa dalam Mural**

Unsur-unsur pembentuk rupa/elemen seni yang terdapat dalam mural terdiri dari garis/*line*, bentuk/*form*, bidang/*shape*, warna/*colour*, huruf/kalimat (tipografi) dan ruang/*space*. Unsur pembentuk rupa tersebut diorganisasi dengan mempertimbangkan pada prinsip-prinsip penciptaan karya seni (prinsip-prinsip desain) sehingga terbentuklah lukisan mural. Unsur-unsur pembentuk rupa tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Garis (*line*)**

Garis merupakan salah satu unsur visual dalam karya seni lukis dan merupakan elemen pokok dalam seni rupa. Di samping potensi garis sebagai pembentuk kontur, di dalam mural garis merupakan elemen untuk mengungkapkan gerak dan bentuk. Baik bentuk dua dimensi maupun yang berkesan tiga dimensi. Aspek garis dalam mural bermacam-macam, di antaranya berdasarkan jenis yaitu lengkung, zig-zag, dan bergelombang. Berdasarkan wujud atau ukuran, terdapat garis panjang pendek, besar kecil dan tebal tipis. Berdasarkan arahnya, terdapat garis vertikal, diagonal, horisontal dan radial. Berdasarkan sifatnya garis terbagi menjadi garis positif dan garis negatif, garis positif merupakan garis yang sengaja dibentuk, sedangkan garis negatif terjadi karena singgungan dari dua bidang atau warna yang berlainan.

### **b. Bentuk (*form*) dan bidang (*shape*)**

Bentuk/*form* dilihat sebagai 3 (tiga) dimensi dan merupakan total struktur karya seni. Sedangkan bangun/*shape* merupakan berdimensi 2 (dua) dan merupakan pecahan/unsur kecil dari keseluruhan bentuk (Sahman, 1993:41).

Sebuah garis yang bertemu dan saling berpotongan antara satu sama lain akan membentuk beberapa bidang/*shape*, seperti halnya garis, bidang ataupun unsur bidang juga menyatakan sifat atau watak yang berbeda-beda. Berdasarkan sifat-sifatnya, maka bidang rata yang lebar memberi kesan lapang, bidang rata yang mendatar mengesankan unsur lantai yang membentang. Bidang rata yang tegak mengesankan seperti dinding pembatas, sedangkan bidang bergelombang tegak menimbulkan kesan menyempit pada ruang yang dibatasinya.

Pada proses berkarya seni, bentuk menempati posisi yang tidak kalah penting dibanding elemen-elemen lainnya, mengingat bentuk-bentuk geometris biasanya merupakan simbol yang membawa nilai emosional tertentu. Hal tersebut biasa dipahami, karena pada bentuk atau rupa mempunyai *image*.

Dalam mural dapat diterapkan bentuk dua dimensi atau tiga dimensi, maupun kombinasi keduanya pada semua objek. Penerapan bayangan dan perspektif pada lukisan tiga dimensi biasa disebut *trompe l'oil*, memberi ilusi visual (manipulasi *space*). Misalnya lukisan bingkai jendela dan pemandangan taman pada dinding akan berbeda pada wujud jendela

sesungguhnya, namun berhasil memberi *image* yang meningkatkan kualitas ruang.

### c. Warna (*colour*)

Menurut Poerwadaminta dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1997:1269) dijelaskan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya oleh benda-benda yang dikenainya. Wong (1989:4) menyebutkan bahwa; selain tampak visual, warna dapat membedakan bentuk sekelilingnya, warna di sini tidak hanya spektrum saja tetapi juga mencakup warna netral (hitam dan putih).

Menurut B.S. Myers dalam Sahman (1993:64), mengemukakan bahwa dari segi manapun seseorang menelaah tentang warna dalam kaitannya dengan seni visual, maka akan dilihat dengan jelas perannya yang sangat esensial. Peranan tersebut antara lain untuk menyatakan gerak, jarak, tegangan/*tension*, deskripsi alam/naturalisme, ruang, bentuk, ekspresi (makna) simbolik

Di dalam pengetahuan mural, warna merupakan unsur keindahan di samping unsur-unsur lainnya. Warna juga mempunyai nilai estetis dan mampu mewakili pesan dari karya seni. Di samping itu warna juga mempunyai nilai psikologis, karena tanggapan setiap orang terhadap warna berbeda-beda, kesan seseorang terhadap warna sangat tergantung pada kondisi perasaan dan kepekaannya. Setiap pelukis biasanya mempunyai ciri khas di dalam penggunaan warna untuk menciptakan karyanya sesuai dengan kepribadiannya masing-masing, selain itu kesesuaian dengan pesan yang akan

disampaikan juga menjadi pertimbangan penting dalam pemilihan warnanya (Bustami, 1992:62).

Sebagai bagian dari unsur pembentuk rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat karakter pesan dalam karya seni. Dalam proses penuangan gagasan seniman ke dalam medium, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss dalam *logo.resource.com*, warna dapat digunakan dalam mempertegas maksud dari simbol-simbol. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan dalam *traffic light* merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan, sehingga di dalamnya terdapat arti benda yang konotatif. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat. Kemanapun warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu.

Dalam *logo.resource.com* menyajikan potensi karakter warna yang mampu memberikan kesan pada seseorang sebagai berikut:

Hitam, sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi). 2) Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesulitan. 3) Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik. 4) Merah, bersifat menakutkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup). 5) Kuning, dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum, dan mengesankan sesuatu. 6) Biru, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (*dediepte*), sifat yang tak terhingga dan transenden, di samping itu memiliki sifat tantangan. 7) Hijau, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru.

Dari pemahaman di atas dapat dijelaskan bahwa warna selain hanya dapat dilihat dengan mata, ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang dan juga mempengaruhi penilaian estetis terhadap suatu karya seni.

#### **d. Huruf (*text/tipografi*)**

Dalam mural terdapat juga unsur pembentuk rupa, yaitu huruf yang disusun membentuk kata/kalimat, huruf di sini sebagai tanda visual dan tanda verbal dalam mural. Telah dijelaskan bahwa perbedaan antara mural dan graffiti dilihat berdasarkan objeknya. Graffiti lebih menekankan pada stilisasi rangkaian huruf dan biasanya dikerjakan dengan teknik cat semprot/*airbrush*, sedangkan mural lebih menekankan pada kemampuan *drawing* (menggambar objek). Dalam mural kadang juga terdapat huruf/teks yang berfungsi sebagai aksentasi dari keseluruhan komposisi unsur-unsur pembentuk rupa yang lain dan sekaligus sebagai penegas dari pesan yang disampaikan seniman.

Penyusunan huruf sering disebut sebagai tipografi yang merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Dengan berbagai karakternya, seniman memilih bentuk-bentuk huruf sebagai penegas pesan dalam mural. Dalam pemilihan jenis huruf yang harus diperhatikan adalah penonjolan tema tersebut, sehingga terjadi korespondensi antara gambar dan huruf.

#### **e. Ruang (*space*)**

Ruang adalah bidang keluasaan dalam dua atau tiga dimensional



(volume). Unsur seni lukis ini digunakan untuk menimbulkan kesan kedalaman dari objek yang dilukiskan. Kesan ini dapat dilalui dengan gradasi warna terang ke warna gelap, begitu pula sebaliknya. Kesan ini juga bisa ditimbulkan dengan pemanfaatan *value*/nilai dan pemanfaatan bayangan pada objek lukisan.

Ruang menurut Susanto (2002:99);

“Ruang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa, orang sering mengkaitkannya dengan bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang terbatas maupun tidak terbatas oleh bidang. Sehingga pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik, contohnya pada karya-karya seni lingkungan (*environmental art*), *happening art*, dan lain-lain. Dalam seni lukis, ruang dalam perkembangannya terkait dengan konsep, contohnya zaman Renaissance dengan perspektif digunakan untuk menghasilkan ilusi susunan kedalaman tertentu atau di Cina, lebih menghargai arti ruang kosong sebagai makna filosofis, dengan kekosongan jiwa dapat diwujudkan kemungkinan-kemungkinan yang lain.”

Ruang dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* berarti sela-sela antara dua deret tiang atau antara empat tiang, rongga atau terlingkung oleh bidang, rongga yang tidak terbatas tempat segala yang ada. Sejalan dengan pengertian di atas dapat diambil pengertiannya, ruang adalah rongga atau keluasan dari suatu bidang atau permukaan, baik itu dua atau tiga dimensi, baik dibatasi oleh limit atau tidak terbatas dan tak terjamah, kesan itu diperoleh melalui *image*/gambaran batas bidang yang nyata.

## 2. Prinsip-Prinsip Desain dalam Mural

Sebagai karya seni, di dalam pembuatan mural perlu mempertimbangkan unsur desain, sedangkan karya seni sebagai aktivitas menata unsur-unsur karya seni perlu berpedoman pada prinsip-prinsip desain (*principles of design*) sehingga diperoleh komposisi. Prinsip-prinsip yang digunakan dalam mural adalah *unity*/kesatuan, *balance*/keseimbangan, *rhythm*/ritme, *proportion*/proporsi *emphasis*/dominasi, dan *variety*/variasi. Prinsip-prinsip tersebut saling berkaitan dan melengkapi.

### a. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan berkaitan dengan homogenitas. Djelantik (1996:37-38), menerangkan bahwa dengan keutuhan dimaksudkan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhannya sifat yang utuh, tidak ada cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak ada yang berlebihan.

Keutuhan mempunyai 3 (tiga) segi yaitu; keutuhan dalam keanekaragaman (*unity in diversity*), keutuhan dalam tujuan (*unity of purpose*) dan keutuhan dalam perpaduan (Djelantik, 1996: 38-44). Dari keutuhan tersebut terdapat hubungan yang bermakna (relevan) antar bagian tanpa adanya bagian yang sama sekali tidak berguna, atau saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.

### b. Keseimbangan (*balance*)

Susanto (2002:20), memberikan pengertian tentang keseimbangan (*balance*); *balance* merupakan persesuaian materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas pada suatu komposisi dalam karya seni.

*Balance* dikelompokkan menjadi *symmetrical balance*/keseimbangan simetris, *asymmetrical balance*/keseimbangan asimetris, *balance by contrast*/perbedaan atau adanya oposisi dan *balance by radial*.

### **c. Irama (*rhythm*)**

Dalam suatu karya seni, ritme atau irama merupakan kondisi yang menunjukkan kehadiran yang terjadi berulang-ulang secara teratur. Keteraturan ini bisa mengenai jarak atau waktunya yang sama. Terulangnya sesuatu yang secara teratur memberi kesan keterkaitan peristiwa itu oleh sesuatu hukum, sesuatu yang ditaati, sesuatu yang disiplin, oleh karena itu ritme mempunyai sifat memperkuat kesatuan dan keutuhan (Djelantik, 1997:39-40)

Edmund Burke Feldman seperti dikutip Sahman (1993:43), melihat *rhythm* sebagai *ordered or regular recurrence of an element* (penggolongan yang berulang-ulang dalam unsur yang tetap). Ada yang *repetitive*, *alternative*, *progressive* dan *flowing* (ulangan, ulangan dengan sedikit perubahan, ritme yang memperlihatkan gerak berkelanjutan). Penerapan ritme pada mural berfungsi untuk memberikan keteraturan namun berirama sehingga tidak membosankan dan memiliki kedinamisan.

### **d. Proporsi (*proportion*)**

Proporsi adalah hubungan ukuran antar bagian satu dan bagian lain, serta bagian dari kesatuan (Sahman, 1993:43). Ukuran dan proporsi yang tepat menimbulkan harmoni, dan menimbulkan rasa indah pada manusia. Proporsi di sini digunakan pada gambar representasional sehingga seniman akan

mempertimbangkan perbandingan dengan struktur bangunan, dengan proporsi yang tepat, sebuah karya seni (mural) akan terlihat indah bagi penikmatnya.

Mural sebagai *visual art* yang tersusun dari *form* tetap berpedoman pada prinsip seni dan desain, sehingga karya tersebut dari struktur formalnya terdapat keserasian antar bagian satu dengan bagian lainnya. Dengan pengorganisasian yang tepat, secara visual karya akan terlihat estetik dan nyaman untuk dinikmati, sehingga mural dapat mendukung keindahan lingkungan di mana mural itu berada.

**e. Dominasi (*emphasis*)**

*Emphasis* adalah penekanan atau sesuatu yang mendominasi, prinsip seni ini digunakan untuk menonjolkan salah satu bentuk dari sekian banyak unsur yang ada dalam suatu karya seni.

**f. Variasi (*variety*)**

Variasi sebagai elemen unsur karya seni rupa yang merupakan pengembangan dari materi pokok berfungsi memperindah, memperjelas dan menambah makna.

## **C. Teori Desain Komunikasi Visual**

### **1. Sejarah Komunikasi Visual**

Sejak zaman prasejarah manusia telah mengenal dan mempraktikkan sistem komunikasi visual. Bentuk komunikasi visual pada zaman ini antara lain adalah piktogram yang digunakan untuk menceritakan kejadian sehari-hari pada zaman gua/*cave age*. Bentuk lain adalah zaman hieroglif (*hieroglyphics*) yang

digunakan oleh bangsa Mesir (Sayekti, 2005: 45). Kemudian seiring dengan kemajuan zaman dan keahlian manusia yang semakin berkembang, bentuk-bentuk ini beralih ke dalam tulisan, contohnya yaitu prasasti, buku, ukiran pada batu, dan lain-lain.

Dengan perkembangan kreativitas manusia, bentuk-bentuk tulisan ini berkembang lagi menjadi bentuk-bentuk yang lebih menarik dan komunikatif, contohnya yaitu seni panggung/*stage art* dan drama, seperti sendratari Ramayana, seni pewayangan yang masih menjadi alat komunikasi yang sangat efektif hingga sekarang. Maka dari itu sejak zaman dahulu manusia primitif seringkali mengkomunikasikan kehidupan dan kesehariannya dalam berburu, bercocok tanam, berpindah-pindah/nomaden dan berinteraksi dengan kelompoknya melalui tulisan-tulisan kuno yang terdapat pada batu-batu maupun di gua.

Sebagai suatu profesi, desain komunikasi visual baru berkembang sekitar tahun 1950-an. Sebelumnya, jika seseorang hendak menyampaikan atau mempromosikan sesuatu secara visual, maka ia harus menggunakan jasa dari bermacam-macam “seniman khusus”. Tokoh-tokoh ini antara lain adalah *visualizers*/penata visualisasi; *typographers*/penata huruf, yang merencanakan dan mengerjakan teks secara *detail* dan memberi instruksi kepada percetakan; *illustrators*/ilustrator, yang memproduksi diagram, sketsa dan lain-lain.

Dalam perkembangannya, desain komunikasi visual telah melengkapi pekerjaan dari agen periklanan dan tidak hanya mencakup periklanan, tetapi juga desain majalah dan surat kabar yang menampilkan iklan tersebut. Desainer komunikasi visual telah menjadi bagian dari kelompok dalam industri komunikasi

dalam perusahaan periklanan, penerbitan majalah/surat kabar, pemasaran dan hubungan masyarakat/*public relations*.

Begitu pula halnya dengan penerapan teori komunikasi visual ke dalam mural yang berfungsi sebagai pembawa pesan dari seseorang (*personal messenger*) kepada orang lain. Sebagai bahasa, efektivitas penyampaian pesan menjadi pemikiran utama seniman mural. Bentuk komunikasi lewat mural tersebut akan efektif jika bentuk dan isi/pesan saling mewakili ide yang ditawarkan seniman. Pada umumnya seniman menggunakan metafora atau mitos-mitos yang terjadi di masyarakat. Mural sebagai karya seni untuk mengkajinya kita harus berpijak pada unsur-unsur yang ada pada mural tersebut. Unsur tersebut meliputi pengolahan bentuk, pengolahan bahan/teknik dan pengolahan tema. Dari pengolahan ketiga unsur tersebut, terjadilah karya seni yang di dalamnya terdapat muatan pesan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

#### **a. Teori bentuk**

Secara fenomenologik, pada dasarnya bentuk/*form* dan isi/*inhoud* akan hakiki kedudukannya setelah terpadu ke dalam karya seni sebagai simbol/lambang (Sahman, 1993:29). Tiada bentuk tanpa isi, begitu pula tiada isi tanpa bentuk, yang disebut bentuk itu adalah wujud lahiriah yang secara langsung mengungkap atau mengobjektivasi pengalaman batiniah, yang disebut isi adalah pranata rukhaniah dari berbagai gambaran perpaduan (*voorstellingen*). Bentuk sendiri dibedakan dalam bentuk/*form* dan bangun/bidang (*shape*) bentuk dilihat sebagai tiga dimensi, sedangkan bangun adalah bedimensi dua (Sahman, 1993:41).

Bentuk dapat *representational* atau *nonobjectives*. Bentuk yang mendasar dalam mural adalah titik, garis, bidang, ruang seperti telah dijelaskan pada subbab sebelumnya. Pada mural JMF, bentuk-bentuk mendasar tersebut digunakan untuk mengisi bidang-bidang gambar/dinding yang kosong dan sekaligus sebagai elemen estetis.

Teori bentuk figural dari sebuah mural dapat dilihat contohnya pada mural di Altamira, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 10. Mural bentuk figural binatang purba  
Lokasi: di Altamira, Spanyol  
Dok. Perpustakaan IVAA

Pada gua-gua tersebut dipenuhi oleh gambar-gambar binatang berwarna merah, kuning, hitam, dan coklat. Nenek moyang manusia zaman dahulu membuat ekspresi seni rupa dalam bentuk coretan-coretan dan figur binatang sebagai sarana berkomunikasi dengan sesamanya. Mereka menghiasi dinding-dinding gua dengan gambar-gambar yang menceritakan kehidupan masyarakat saat itu, misalnya kegiatan berburu, ritual-ritual agama, dan sebagainya. Ekspresi gambar tersebut tertuang pada dinding-dinding gua dan sebagai bagian dari ritual mereka (*art as magic and religion*).

Selain sebagai *art as magic*, karya mural di atas adalah melukiskan kejadian dan mendeskripsikan masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang. Karya mural pada dinding gua tersebut diciptakan tidak untuk dinikmati nilai estetikanya, melainkan untuk kepentingan pendidikan anak cucu keturunannya, yang pada intinya ingin mengajarkan cara berburu seperti pada gambar tersebut. Bentuk komunikasi lewat mural terlihat efektif karena bentuk dan isi/pesan saling berkaitan.

#### **b. Teori medium/teknik**

Sahman (1993:38), menjelaskan bahwa yang dimaksud medium adalah bahan/*material*, peralatan/*tools*, teknik/*technique*. M.C. Luhan dalam Sahman; *Medium is message*. Sedangkan Susanto (2002: 73), medium adalah perantara atau penengah, biasanya berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni.

Medium dalam mural, selain bahan, alat dan teknik juga termasuk perantaranya, dalam hal ini tembok/dinding bangunan. *Medium is message* berarti tembok sebagai media utama dalam menyampaikan pesan sebuah mural. Dinding/tiang yang awalnya hanya berfungsi sebagai konstruksi sebuah bangunan, setelah seniman mengekspresikan gagasan ke dalam bidang gambar (tembok), tembok tersebut mampu “berbicara”, karena di dalamnya terkandung makna/pesan seniman yang ingin dikomunikasikan melalui bahasa gambar.

Melukis di dinding membutuhkan medium khusus selain tembok itu sendiri, yaitu berupa cat yang memiliki daya rekat tinggi, tahan lama, dengan



kandungan dasar kualitas dan waktu pengeringan yang sama. Jenis cat disesuaikan dengan peralatan dan teknik pengecatannya. Bila menginginkan tampilan mengkilap, harus menggunakan cat dasar akrilik atau minyak. Untuk memperoleh lukisan yang sempurna, pertama kondisi permukaan dinding juga harus menunjang, sehingga memudahkan pemeliharaan lukisan selanjutnya. Dinding setelah dicat harus bersih dari segala kotoran dan debu. Untuk hasil yang baik sebelum dilukis, permukaan dinding harus diberi lapisan cat dasar atau biasa disebut *sealer* pada awal proses pengerjaan, agar cat melekat dan warnanya tidak pudar.

Banyak hal yang mempengaruhi keberhasilan pembuatan mural, di antaranya; bentuk, ukuran, komposisi, warna, orientasi peletakan dan teknik pengecatan objek pada permukaan dinding, semua disesuaikan dengan menggunakan prinsip-prinsip serta fungsi eksterior, meliputi fungsi bangunan, arah datangnya sinar, pencahayaan, serta skala ruang secara keseluruhan.

### **c. Teori pesan**

Pesan merupakan pokok isi yang mewakili karya mural tersebut. Menurut Sahman (1993:45), pesan adalah ide atau peran induk yang bisa berupa bentuk warna, pola irama, tokoh atau makna. Pesan dapat berarti tema/*theme* atau pokok isi/*subject matter*, merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan dalam karya seni. Karya seni yang baik adalah yang serasi bentuk dan isinya serta isi membentuk suatu kesatuan yang utuh.

Materi subjek/*subject matter* juga dapat diartikan sebagai pesan dalam karya seni, yaitu figur-figur objek-objek, tempat-tempat dan peristiwa yang

dilukiskan dalam suatu karya seni (Marianto, 2002:4). Dalam karya *representational* atau *nonobjectives*-pun tetap ada *subject matter*-nya. Hal ini disebabkan setiap seniman selalu berupaya menunjukkan atau membuat pengalaman batinnya tampak indera. *Subject matter* (susunan garis, warna, testur dari semua maksud atau sebagai sarana untuk memaknai sesuatu (Marianto, 2002: 18).

Pokok isi, *subject matter*, tema dan ide terkadang tidak dapat dibedakan dan memiliki pemaknaan yang bisa saling mewakili, karena semua itu adalah gambaran perasaan seseorang terhadap sesuatu nilai yang kemudian dikembangkan menjadi gambaran yang memiliki potensi teknis untuk dituangkan ke dalam bentuk kongkrit (lukisan). Jadi singkatnya, pesan merupakan suatu konsep yang bersifat batin atau mental, namun dengan kemampuan komunikasi visual, seniman mengkongkritkan pesan tersebut dalam bentuk bahasa-bahasa simbol karya seni, sehingga sesuatu yang abstrak tersebut dapat ditangkap maknanya oleh publik.

Proses penuangan pesan (proses kreatif seniman) adalah proses penuangan gagasan ke dalam medium karya seni. Gagasan atau ide dituangkan seniman dalam bentuk bahasa visual, bahasa visual seniman adalah bahasa tanda/symbol. Simbol-simbol yang digunakan seniman dapat terbentuk simbol konvensional maupun simbol yang diciptakan seniman itu sendiri. Simbol/lambang adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu lainnya berdasar kesepakatan kelompok orang (Sobur, 2003:116).

Komunikasi visual dalam mural merupakan ungkapan ide pesan seniman kepada publik melalui simbol, warna, gambar, dan tulisan. Oleh karenanya mural akan komunikatif apabila pesan yang disampaikan seniman dapat dimengerti oleh publik. Agar menarik penyajiannya, mural harus memiliki kekhasan dan keunikan, namun dalam berkomunikasi lewat mural diperlukan sebuah pengetahuan kesadaran publik, di antaranya; pertama, harus memahami seluk beluk pesan yang akan disampaikan; kedua, harus memiliki kemampuan menafsir, kecenderungan dan kondisi, baik fisik maupun jiwa kelompok masyarakat yang menjadi sasaran; ketiga, dapat memilih gaya bahasa yang serasi dengan pesan yang dibawakan, dan tepat untuk dibicarakan secara efektif (jelas, mudah dan mengesankan) bagi penerima pesan/audiens.

Melalui media komunikasi karya seni, seniman menyampaikan pesan dengan menggunakan tanda (simbol-simbol) konvensional. Cara tersebut bertujuan agar lebih mudah dipahami oleh publik yang memiliki persamaan konsep dan budaya. Plato dalam *logo.resource.com*, mengatakan bahwa bahasa visual merupakan bahasa universal yang tidak dirintangi oleh perbedaan seperti terdapat dalam bahasa kata-kata, namun teori Plato tersebut tidak berlaku selamanya, ada aspek lain yang menyebabkan bahasa rupa tidak efektif seperti penerapan bentuk-bentuk internasional dengan sasaran tradisional ataupun sebaliknya. Atas dasar itulah muncul teori tentang *frame of reference* (kerangka pikir) dan *field of reference* (cakupan pengalaman) yang menjelaskan bahwa penerimaan suatu bentuk dipengaruhi oleh beberapa aspek yakni panca indera, pikiran, serta ingatan (*logo.resource.com*).

Telah dijelaskan bahwa seni sebagai alat komunikasi, mural juga sebagai alat pesan yang diinformasikan seniman kepada publik. Kedudukan seniman adalah sebagai komunikator, sedangkan publik sebagai komunikan atau konsumen seni yang diupayakan mampu menangkap pesan-pesan tersebut.

Dalam menuangkan pesan ke dalam bahasa visual, terdapat beberapa tahapan, yaitu (1) *invention*/penemuan, adalah proses memilih dan menampilkan tema, (2) *disposition*/penataan dan pengaturan yang mengacu kepada bagaimana tema berikut unsur-unsurnya, seperti sikap manusianya, pewarnaan, dan pencahayaan itu diatur, (3) *design*/desain atau *drawing*/gambar, yang diartikan kemahiran menampilkan pesan secara akurat, (4) *configuration*/konfigurasi atau penyerasian, antara wujud lahiriah dan substansi atau tokoh dalam lukisan dari segi usia, pakaian, kedudukan ekspresi dan sejumlah karakteristik lainnya, (5) *style*/gaya, yaitu cara pendekatan pribadi si pelukis yang memberikan aspek ornamental pada lukisannya (Sahman, 1993:70).

Tahapan tersebut di atas, sebagai upaya menemukan gagasan, serta ilham tersebut muncul maka tahapan selanjutnya ilham yang menggerakkan hati untuk mencipta, maka tahapan berikutnya adalah menyempurnakan dan memantapkan gagasan awal, dan pada tahapan akhir adalah visualisasi ke dalam medium. Medium pada umumnya berkedudukan sebagai sarana seniman mengekspresikan gagasannya (Chapman dalam Sahman, 1993: 119).

Untuk menerapkan pesan dalam lukisan, terlebih dahulu perlu dibuat desain atau gambar yang berwujud sketsa, sehingga dari sketsa itulah objek sebuah karya nantinya jika dirasa telah cukup matang dan sesuai dari segi prinsip-prinsip penciptaan karya seni, lalu dipindahkan pada bahan yang digunakan untuk membuat karya yang sebenarnya. Pembuatan desain dalam hal ini merupakan langkah untuk memantapkan dan menyempurnakan gagasan awal menjadi gambaran pravisual sebelum nantinya menjadi gambar visual dalam bahan karya seni yang sebenarnya.

Sejalan dengan pengertian di atas dapat diambil pengertiannya, bahwa pesan dalam mural adalah gambaran atau ide pokok/pikiran utama dan segala elemen visual yang ada dan telah diorganisir dalam bentuk karya seni. Mural juga tidak ubahnya sebuah lukisan dengan media utama dinding yang berada di ruang publik dan merupakan suatu bentuk ekspresi seniman yang dituangkan ke dalam bahasa visual, serta di dalamnya terkandung pesan. Adapun isi pesan berupa gagasan tentang nilai-nilai ajaran hidup, cinta kasih, pendidikan, maupun kritik sosial yang disampaikan seniman kepada publik. Karena mural berada di ruang publik, pesan tersebut diupayakan mampu menjangkau masyarakat (publik) yang lebih luas.

## **2. Desain Komunikasi Visual dan Hubungannya dengan Seni Murni**

Desain komunikasi visual (DKV) bukan termasuk dalam kategori seni murni/*fine art*, namun dalam perjalanannya DKV memiliki hubungan yang saling berkaitan dengan seni murni. Seorang seniman pada bidang seni murni terkadang

menghadapi beberapa penonton atau pengamat yang kadang “terbatas” untuk dikatakan sebagai individu maupun kelompok/komunitas penggemarnya, di mana karya seni tersebut merupakan ekspresi emosi dan perasaan dari seniman itu sendiri, yang pada akhirnya bertujuan untuk memuaskan diri seniman tersebut. Sedangkan seorang desainer komunikasi visual menghadapi lebih dari satu pengamat yang kadangkala bisa mencapai jutaan orang, sebab karya seni komunikasi visual berupa desain merupakan sarana suara informasi yang menarik bahkan memiliki nilai seni yang tinggi, dimana desainer itu juga harus dapat memahami dan menginterpretasikan permintaan seseorang atau sekelompok orang ke dalam suatu karya desain yang pada akhirnya bertujuan untuk memuaskan orang atau sekelompok orang itu.

Seringkali desain komunikasi visual tampak seperti seni murni, dan sebaliknya seni murni dapat tampak seperti desain komunikasi visual (Sayekti, 2005: 35). Bahan dan teknik yang digunakan juga hampir sama, akan tetapi maksud dan tujuan masing-masingnya berbeda. Seniman dan desainer, keduanya berusaha memecahkan masalah visual, tetapi seniman murni bertujuan lebih untuk memuaskan diri, aktualisasi diri ke dalam sebuah karya seninya, bahkan sebagai *transformer* (pengubah) peristiwa yang terjadi ke dalam karya seni yang hanya cukup dinikmati visual saja; sedangkan desainer harus menggerakkan sekelompok orang untuk menghadiri suatu acara, mengikuti petunjuk, memahami peta suatu lokasi atau membeli suatu produk (dapat pula berupa ajakan untuk berapresiasi dalam karyanya).

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mengembangkan bentuk bahasa komunikasi visual berupa pengolahan pesan-pesan untuk tujuan sosial atau komersial, dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada individu atau kelompok lainnya (dalam hal ini masyarakat). Penyampaian informasi melalui bahasa visual telah dilakukan manusia sejak lama. Sampai saat ini, di negara-negara Barat masih mengakui komunikasi visual sama pentingnya dengan komunikasi verbal. Karena itu, penyampaian suatu pesan selalu menggunakan unsur-unsur visual (Supriyono, 2010: 2).

Penyempurnaan suatu desain awal menjadi sebuah karya yang inovatif, menarik pemirsa, dan orisinal/asli, tentu juga membutuhkan suatu tahap proses kreatif, yang salah satunya menurut Laura H. Chapman dalam Susanto (2003:10) di antaranya; pertama, berupa upaya menemukan gagasan/*inception of an idea* atau mencari sumber gagasan, ilham atau inspirasi. Mencari inspirasi merupakan upaya seniman untuk mendapatkan *the creative impulse*/dorongan kreatif.

Tahap berikutnya, proses penyempurnaan, pengembangan dan memantapkan gagasan/*elaboration and refinement*. Artinya proses ini mengembangkan gagasan menjadi gambaran pravisual yang nantinya dimungkinkan untuk diberi bentuk atau wujud konkret lahiriah. Tahap ini masih harus disempurnakan menjadi gagasan sedemikian rupa, sehingga nantinya pada tahap berikutnya, yaitu kerja penuangan ke medium (alat, bahan dan teknik tertentu) dengan mudah dapat memperoleh hasil maksimal.

Tahap terakhir adalah proses visualisasi ke medium yang dipakai. Medium sebenarnya hanya merupakan suatu sarana. Hal yang lebih penting lagi

bagaimana gagasan awal berupa konsep itu harus berwujud dalam bentuk yang dapat dilihat atau dirasakan oleh apresiasi. Bisa terjadi pula bahwa pada tahap awal medium sebenarnya telah dilibatkan, baik ketika secara spontan atau tidak untuk menemukan inspirasi, atau dalam proses penyempurnaan dan pengembangan.

Pesan sebuah komunikasi visual dapat berupa informasi produk, jasa atau gagasan yang disampaikan kepada *target audience* (audiensi yang ditujukan), dalam upaya peningkatan usaha penjualan, peningkatan citra dan publikasi program pemerintah ([www.itb.ac.id/directory](http://www.itb.ac.id/directory), diakses 12 Juli 2012). Desain komunikasi visual memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Kemanapun seseorang pergi, baik di pinggiran-pinggiran jalan raya, dinding-dinding kota, perkampungan dan sekitarnya, tentu akan menjumpai informasi-informasi yang berkomunikasi secara visual. Tanda-tanda dan rambu-rambu lalu lintas, poster-poster promosi tentang restoran, penawaran produk barang mewah, hotel dan lain sebagainya, semua dapat memberikan informasi kepada pengamatnya yang terdiri dari berbagai kelompok usia dan berasal dari berbagai kalangan dan golongan. Hal ini juga yang membedakan makna desain komunikasi visual dari seni murni, di mana desain komunikasi visual harus bersifat universal (dapat dimengerti oleh semua orang), sedangkan dalam seni murni lebih bersifat emosional, di mana maksud dari seniman itu tidak harus dapat diartikan dan dibaca oleh orang lain.



### 3. Pengertian Dasar Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual (DKV) dapat diartikan sebagai suatu bentuk desain/rancangan hasil jadi yang mengkomunikasikan informasi dan pesan untuk ditampilkan secara visual kepada masyarakat. Kesadaran yang makin tinggi pada efektivitas bahasa rupa/visual dalam komunikasi masa kini telah menempatkan pentingnya komunikasi visual (<http://www.fsrđ.itb.ac.id>, diakses tanggal 12 Juli 2012).

Adapun pokok pemikiran tentang DKV sebagai karya seni rupa menurut Susanto (2003:19-22) dapat ditelaah dari segi-segi sebagai berikut:

- 1) Bentuk, bermakna memiliki dimensi tertentu;
- 2) Jasa, bermakna karya seni sebagai benda yang memiliki atau tidak memiliki manfaat atau jasa, atau pengelompokan dengan menggunakan istilah *fine art* (seni murni sebagai benda seni) dan *applied art* (seni terapan/seni pakai);
- 3) Fungsi, berkait dengan karya seni yang memiliki fungsi;
- 4) Medium, persinggungan ikhwal karya seni yang menyangkut medium mengarah pada proses lahiriah dan konkretnya karya seni;
- 5) Desain sebagai struktur visual; struktur ini terdiri dari komponen visual seperti garis warna, bangun/bentuk, tekstur, *value*/nilai (gelap/terang);
- 6) Tema atau pokok isi, adalah hal-hal yang perlu dan hendak diketengahkan karya seni (*subject matter*);

### 7) *Style* atau gaya.

Desain komunikasi visual juga harus komunikatif, dapat dikenal, dibaca dan dimengerti oleh *target group* tersebut. Adapun beberapa fungsi dalam desain komunikasi visual antara lain:

#### **a. Desain komunikasi visual sebagai sarana identifikasi**

Fungsi dasar yang utama dari desain komunikasi visual adalah sebagai sarana identifikasi. Identitas seseorang dapat mengatakan tentang siapa orang itu atau dari mana asalnya. Demikian juga dengan suatu benda atau produk, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk itu dan mudah dikenali, baik oleh produsen maupun konsumennya. Seseorang akan lebih mudah membeli minyak goreng dengan menyebutkan merek X ukuran Y liter daripada hanya mengatakan membeli minyak goreng saja, atau seseorang akan membeli minyak goreng merek X karena logonya berkesan bening, bersih dan “sehat” (Wijanarko, 2010: 4).

#### **b. Desain komunikasi visual sebagai sarana informasi dan instruksi**

Sebagai sarana informasi dan instruksi, desain komunikasi visual bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi dan skala; contohnya peta, diagram, simbol dan penunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat, dalam bentuk yang dapat dimengerti dan dipresentasikan secara logis dan konsisten.

Simbol-simbol yang dapat dijumpai sehari-hari seperti halnya tanda/petunjuk arah dan rambu-rambu lalu lintas, simbol-simbol di tempat-

tempat umum layaknya telepon umum, toilet, rumah makan/restoran dan lain-lain harus bersifat informatif dan komunikatif, dengan cara penyampaian media yang efektif, mudah, serta dapat dibaca dan dimengerti oleh masyarakat dari berbagai latar belakang, strata, dan kalangan. Sekali lagi merupakan salah satu alasan mengapa desain komunikasi visual harus bersifat universal (Wijanarko, 2010: 5).

#### **c. Desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi**

Tujuan dari desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi adalah untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian/atensi dari mata (secara visual) dan membuat pesan tersebut dapat diingat; contohnya poster. Menurut Wijanarko (2010:7), bahwa penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai satu makna dan mengesankan. Umumnya, untuk mencapai tujuan ini maka gambar dan kata-kata yang digunakan bersifat persuasif dan menarik, karena tujuan akhirnya adalah menjual suatu produk atau jasa.

### **4. Elemen-Elemen dalam Desain Komunikasi Visual**

Untuk dapat berkomunikasi secara visual, seorang desainer menggunakan elemen-elemen untuk menunjang desain tersebut. Elemen-elemen yang sering digunakan dalam desain komunikasi visual antara lain adalah tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi. Elemen-elemen tersebut dapat digunakan secara individu, namun bisa juga digabungkan. Elemen-elemen komunikasi yang bersifat visual yaitu garis, bidang, ruang, warna, bentuk dan

tekstur serta elemen non visual seperti bahasa verbal (Tinarbuko, 2010:2). Dengan demikian seorang desainer tidak hanya menguasai desain visual, tetapi juga menguasai elemen komunikasi sebagai pendukung dalam media komunikasi visual masyarakat.

Tidak banyak desainer komunikasi visual yang sangat fasih di setiap bidang ini, tetapi mempunyai kemampuan untuk bervisualisasi baik secara individual maupun kelompok. Seorang desainer komunikasi visual harus mengenal elemen-elemen ini, bagaimana mengemukakan keinginannya dan bagaimana memilih hasil akhir yang baik untuk direproduksi, sehingga hasil karyanya dapat dikatakan layak sebagai bentuk komunikasi visual yang baru ataupun daur ulang. Seorang desainer komunikasi visual juga harus dapat membeli dan menggunakan ilustrasi secara efektif, dan seterusnya (Wijanarko, 2010: 12).

#### **a. Desain dan tipografi**

Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Secara bahasa, tipografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *thypos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). Pada awalnya tipografi dipandang sebagai ilmu tentang cetak-mencetak huruf, sekarang telah berkembang menjadi ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu (Supriyono, 2010: 20). Ketika membuat *layout* tulisan, agar punya daya tarik maka seorang tipografer harus memilih jenis huruf dan

ukurannya, menentukan jarak antar huruf dan jarak antar kata agar suatu tulisan nyaman dibaca (Rustan, 2009: 18).

Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (verbal/lisan) ke dalam bentuk tulisan/visual. Fungsi bahasa visual ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media, mulai dari label pakaian, tanda-tanda lalu lintas, poster, buku, surat kabar/*news* dan majalah. Karena itu pekerjaan seorang tipografer/penata huruf tidak dapat lepas dari semua aspek kehidupan sehari-hari (Wijanarko, 2010: 13).

Seorang tipografer terkenal dalam pekerjaannya sebagai penata huruf, dapat dibagi dalam dua bidang, tipografer dan desainer huruf/*type designer*. Seorang tipografer berusaha untuk mengkomunikasikan ide dan emosi dengan menggunakan bentuk huruf yang telah ada, contohnya penggunaan bentuk *script* untuk mengesankan keanggunan, keluwesan, femininitas dan lain-lain. Seorang tipografer juga harus mengerti bagaimana orang yang sedang berpikir dan bereaksi terhadap suatu *image* yang diungkapkan oleh huruf-huruf. Pekerjaan seorang tipografer memerlukan sensitivitas dan kemampuan untuk memerhatikan detail. Sedangkan seorang desainer huruf lebih memfokuskan untuk mendesain bentuk huruf yang baru.

Saat ini banyak di antara desainer yang telah terbiasa untuk melakukan visualisasi serta membaca dan mengartikan suatu gambar atau *image*. Dari sinilah salah satu tugas seorang tipografer untuk mengetahui dan memahami jenis huruf tertentu yang dapat memperoleh reaksi dan emosi yang diharapkan

dari pengamat yang dituju. Huruf dan tipografi menjadi ujung tombak guna menyampaikan pesan verbal dan pesan visual kepada orang lain atau masyarakat luas yang dijadikan target/sasaran komunikasi (Tinarbuko, 2010: 24).

Dewasa ini selain banyaknya penggunaan teknik ilustrasi dan fotografi, tipografi masih dianggap sebagai elemen kunci dalam desain komunikasi visual. Kurangnya perhatian pada pengaruh dan pentingnya elemen tipografi dalam suatu desain akan mengacaukan desain dan fungsi desain itu sendiri. Contohnya bila seseorang melihat brosur sebuah tempat peristirahatan/*resort*, tentunya seseorang akan melihat banyak foto yang menarik tentang tempat dan fasilitas dari tempat tersebut yang membuat mereka tertarik untuk mengunjungi tempat tersebut untuk bersantai. Tetapi bila dalam brosur tersebut digunakan jenis huruf yang serius atau resmi (contohnya adalah jenis huruf Times New Roman), maka terkesan santai, relaks dan nyaman yang dilihat (Wijanarko, 2010: 14).

#### **b. Desain dan simbolisme**

Simbol telah ada sejak adanya manusia, lebih dari 30.000 tahun yang lalu, saat manusia prasejarah membuat tanda-tanda pada batu dan gambar-gambar pada dinding gua di Altamira, Spanyol. Manusia pada jaman ini menggunakan simbol untuk mencatat apa yang dilihat dan kejadian yang mereka alami sehari-hari. Dewasa ini peranan simbol sangatlah penting dan keberadaannya sangat tidak terbatas dalam kehidupan manusia sehari-hari. Kemanapun manusia pergi, tentu akan menjumpai simbol-simbol yang

mengkomunikasikan pesan tanpa penggunaan kata-kata. Tempat-tempat umum seperti pusat perbelanjaan (mal, *supermarket*, pasar dan lain-lain), hotel, restoran, rumah sakit dan bandar udara/*airport*; semuanya menggunakan simbol yang komunikatif dengan orang banyak, walaupun mereka tidak berbicara atau menggunakan bahasa yang sama (Supriyono 2010: 15).

Simbol sangat efektif digunakan sebagai sarana informasi untuk menjembatani perbedaan bahasa yang digunakan, contohnya sebagai komponen dari *signing system* dalam sebuah pusat perbelanjaan, tempat-tempat rekreasi, kawasan wisata dan lain-lain. Untuk menginformasikan letak toilet, telepon umum, restoran, pintu masuk dan keluar, dan lain-lain digunakan simbol sebagai media informasi publik.

Bentuk yang lebih kompleks dari simbol adalah logo. Logo adalah identifikasi dari sebuah perusahaan, karena itu suatu logo mempunyai banyak persyaratan dan harus dapat mencerminkan perusahaan itu. Logo dapat berupa rangkaian huruf, bentuk gambar, atau gabungan antara huruf dan gambar. Logo menjadi bagian dari *marketing tools*/alat pemasaran yang menarik perhatian konsumen (Supriyono, 2010: 102). Seorang desainer harus dapat mengerti tentang perusahaan itu, tujuan dan objektifnya, jenis perusahaan dan *image* yang hendak ditampilkan dari perusahaan itu. Selain itu logo harus bersifat unik, mudah diingat dan dimengerti oleh pengamat yang dituju.

### **c. Desain dan ilustrasi**

Ilustrasi adalah suatu bidang dari seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera atau fotografi

(*nonphotographic image*) untuk visualisasi. Dengan kata lain, ilustrasi yang dimaksudkan di sini adalah gambar yang dihasilkan secara manual. Ilustrasi bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik.

Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian menurut Supriyono (2010: 51) pada umumnya memenuhi kriteria berikut:

1. komunikatif, informatif dan mudah dipahami;
2. menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca;
3. ide orisinal, bukan tiruan atau plagiat;
4. punya daya paku (*eye-catcher*) yang kuat;
5. jika berupa gambar atau foto, harus mempunyai kualitas memadai baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

Pada dasarnya ilustrasi mempunyai nilai fungsi sosial. Ketika dibuat, ilustrator berkehendak menyampaikan sesuatu, terdapat hal yang ingin disampaikan/dikomunikasikannya. Ilustrasi mencakup esensi berkarya estetis, namun sebagaimana telah dijabarkan sebelumnya dalam hal ini ilustrasi berada dalam *grey area*, di mana si perupa/seniman mengesampingkan sisi subjektivitasnya agar makna ilustratif dapat tersampaikan kepada *audience*. Sehingga dalam merealisasikan ide, proses kreatif dimulai dengan memaknai teks.

Apabila visual lebih mudah dan menarik untuk diapresiasi, maka seseorang tidak akan bertanya-tanya lagi mengapa bahasa rupa dapat menjadi kekuatan seorang *creative designer*. Perjalanan sejarah membuktikan, komunikasi visual merupakan bentuk komunikasi yang mengakar dalam diri



manusia, hingga di abad millenium ini tidak ada bidang atau ilmu apapun yang berdiri sendiri tanpa unsur visual; hanya mengandalkan teks atau verbal saja (Feldman, 1967: 58).

Pada akhir tahun 1970-an, ilustrasi menjadi tren dalam desain komunikasi visual. Banyak orang yang akhirnya menyadari bahwa ilustrasi dapat juga menjadi elemen yang sangat kreatif dan fleksibel, dalam arti ilustrasi dapat menjelaskan beberapa subjek yang tidak dapat dilakukan dengan fotografi, contohnya untuk untuk menjelaskan informasi detil seperti cara kerja fotosintesis (Wijanarko, 2010: 12).

Seorang ilustrator seringkali mengalami kesulitan dalam usahanya untuk mengkomunikasikan suatu pesan menggunakan ilustrasi, tetapi jika berhasil, maka dampak yang ditimbulkan umumnya sangat besar. Karena itu suatu ilustrasi harus dapat menimbulkan respon atau emosi yang diharapkan dari pengamat yang dituju. Ilustrasi umumnya lebih membawa emosi dan dapat bercerita banyak dibandingkan dengan fotografi, hal ini dikarenakan sifat ilustrasi yang lebih hidup, sedangkan sifat fotografi hanya berusaha untuk “merekam” momen sesaat.

Saat ini ilustrasi lebih banyak digunakan dalam cerita anak-anak, yang biasanya bersifat imajinatif. Contohnya ilustrasi yang harus menggambarkan seekor anjing yang sedang berbicara atau anak burung yang sedang menangis karena kehilangan induknya atau beberapa ekor kelinci yang sedang bermain-main. Ilustrasi-ilustrasi yang ditampilkan harus dapat merangsang imajinasi

anak-anak yang melihat buku tersebut, karena umumnya mereka belum dapat membaca.

#### **d. Desain dan fotografi**

Ada dua bidang utama di mana seorang desainer banyak menggunakan elemen fotografi, yaitu penerbitan/*publishing* dan periklanan/*advertising*. Fotografi berasal dari istilah Yunani: *phos* yang berarti cahaya dan *graphein* yang berarti menggambar. Istilah tersebut pertama kali dicetuskan oleh Sir John Herschel dalam *The New Grolier Multimedia Encyclopedia* (1993: 445) pada tahun 1839, bahwa kata fotografi adalah menggambar dengan cahaya.

Beberapa tugas dan kemampuan yang diperlukan dalam kedua bidang ini hampir sama. Menurut Margaret Donegan dari majalah *GQ*, dalam penerbitan (dalam hal ini majalah) lebih diutamakan kemampuan untuk berceritera dengan baik dan kontak dengan pembaca; sedangkan dalam periklanan (juga dalam majalah) lebih diutamakan kemampuan untuk menjual produk yang diiklankan tersebut (Wijanarko, 2010: 18).

Kriteria seorang fotografer yang dibutuhkan oleh sebuah penerbitan juga berbeda dengan periklanan. Dalam dunia penerbitan, fotografer yang dibutuhkan adalah seseorang yang benar-benar kreatif dalam “bercerita”, karena foto-foto yang diambil haruslah dapat “bercerita” dan menunjang berita yang diterbitkan. Sedangkan dalam periklanan, fotografer yang dibutuhkan adalah seseorang yang kreatif dan jeli, serta mempunyai keahlian untuk bervisualisasi. Contohnya, jika sebuah penerbit hendak menerbitkan berita tentang perampokan, maka fotografer harus berusaha untuk mengambil

foto-foto yang dapat menunjang berita tersebut, misalnya suasana di sekitar tempat kejadian, korban, saksi mata dan lain-lain. Jika sebuah perusahaan periklanan hendak mempromosikan suatu parfum wanita yang berkesan anggun dan lembut, maka fotografer harus dapat mengambil foto-foto yang menonjolkan keanggunan dan kelembutan dari parfum tersebut, misalnya dengan latar belakang kain sutra dengan warna-warna pastel yang berkesan lembut.

Fotografi sering dipakai selain karena permintaan klien, juga karena lebih representatif. Contohnya jika sebuah majalah yang memuat tentang wawancara dengan seorang bintang sinetron yang sedang “naik daun”, maka akan digunakan foto dari bintang itu untuk menunjang desain di samping isi berita itu sendiri. Contoh lain, untuk menggambarkan sebuah tempat berlibur dalam sebuah brosur biro perjalanan, jika menggunakan ilustrasi hasilnya tidak akan semenarik dibandingkan dengan foto.

Fotografi sangat efektif untuk mengesankan keberadaan suatu tempat, orang atau produk. Sebuah foto mempunyai kekuasaan walaupun realita yang dilukiskan kadangkala jauh dari keadaan yang sesungguhnya. Selain itu sebuah foto juga harus dapat memberikan efek kejutan dan keinginan untuk bereksperimen, misalnya dalam hal mencoba resep masakan yang baru atau tren berpakaian terbaru.

Selain elemen-elemen ini, seorang desainer perlu mengerti tentang konsep dasar pemasaran dan hubungannya dengan visualisasi. Ia juga perlu mempunyai kemampuan untuk bekerja dengan rapi dan tepat. Ia juga perlu

mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi untuk menghadapi klien, *supplier*/penyuplai, sub kontraktor, percetakan dan lain-lain.

#### **D. Simbol, Citra, Metafora dan Mitos dalam Mural**

Dengan simbol, citra, metafora dan mitos, dapat membantu manusia menelusuri imajinasi, makna dan fungsi sebuah karya seni. Penelusuran dalam makna tersebut akan melahirkan berbagai bentuk wacana seni rupa yang memungkinkan mengemukakan perasaan dan pencapat publiknya.

Mural menurut Susanto (2003:49-57) secara umum memiliki struktur isi dan tema, namun ketika berhenti mengklasifikasikan berdasarkan isi dan temanya, yang kemudian tertuju adalah inti strukturnya yaitu simbol, citra, metafora dan mitos. Secara semantik, keempatnya memiliki hubungan istilah yang merujuk pada perhatian yang sama yaitu memiliki unsur-unsur estetik dan inderawi yang menghubungkan setiap karya seni baik musik, sastra maupun rupa, yang kedua adalah perlambangan atau tropologi (kiasan) yang membandingkan dua dunia dan menyampaikan tema melalui pemindahan dari satu idiom ke idiom yang lain.

##### **1. Simbol/Symbol**

Simbol muncul dalam konteks yang sangat beragam dan digunakan untuk berbagai tujuan. Dalam simbol sebenarnya terdapat unsur kata kerja yang berarti mencampurkan, membandingkan dan membuat analogi antara tanda dengan objek yang diacu. Simbol adalah tanda konvensional yang disetujui bersama. Terdapat pandangan lain bahwa simbol suatu usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terencana berfungsi untuk menterjemahkan konsep-konsep

menjadi istilah yang ilustratif, inderawi dan didaktis. Dalam mural kadang ditemukan simbol-simbol personal yang lebih menyiratkan suatu sistem. Jika simbol tersebut belum dipahami oleh publik yang luas maka akan memberi interpretasi yang beragam.

## **2. Citra/Image**

Citra adalah topik yang termasuk dalam bidang psikologi dan seni, citra berarti reproduksi mental, suatu ingatan masa lalu yang bersifat inderawi dan berdasarkan persepsi serta tidak bersifat visual. Ada pencitraan yang berkaitan dengan penciuman, suhu, dan tekanan (gerak, sentuhan dan rasa empati). Pencitraan visual merupakan penginderaan atau persepsi sekaligus juga mewakili sesuatu yang berada “di dalam” (*inner*). Citra juga dapat menunjukkan sesuatu yang nyata, atau mewakili dari sesuatu yang tidak tampak. Citra juga dapat berfungsi sebagai “deskripsi” atau metafora, misalnya lukisan *Mooi Indie* bercitrakan pada suasana yang nyaman dan eksotik.

Dalam mural melalui citra atau gambaran itulah pesan ingin disampaikan. Jadi publik mendapatkan gambaran setelah ia melihat bentuk/*form* mural dan gambaran tersebut diperoleh dari gambaran (tataran mental) seniman yang dikongkritkan dalam bentuk karya seni.

## **3. Metafora/Metaphor**

Metafora merupakan sesuatu yang dikenakan/dikaitkan pada benda. Metafora biasanya juga didefinisikan dalam konteks gerakan. Metafora dipahami

sebagai *ephipora*, yaitu semacam pemindahan atau gerakan “dari ... ke ... “. Maka istilah *metaphor* berlaku untuk segala bentuk transposisi (pemindahan) istilah. Dalam karya seni metafora selain sebagai pemindahan/penyimpangan, metafora juga sebagai hiasan dekoratif. Pemindahan tersebut bukan hanya berefek meleburkan makna kata logika tertentu, melainkan justru menemukan tata logika baru. Dalam hal ini metafora sekaligus menjadi bahan acuan penafsiran yang memberikan banyak asumsi-asumsi. Dalam karya seni metafora selalu terkait dengan setiap karya. Metafora sangat membantu apresiasi menangkap setiap gejala dan pembicaraan dalam karya seni, dalam hal ini hubungannya dengan konteks.

Penggunaan metafora dalam mural bertujuan agar pesan yang disampaikan memiliki unsur kreatif dan diupayakan mampu membawa imajinasi penikmatnya, karena pesan yang disampaikan tidak secara langsung, akan tetapi secara eksplisit disembunyikan melalui tamsil-tamsil (metafora) tersebut.

#### **4. Mitos/Myth**

Mitos dapat berarti tuturan. Menurut sejarah, mitos mengikuti dan berkaitan erat dengan ritual. Mitos adalah bagian ritual yang diucapkan atau cerita yang diperagakan oleh ritual, namun dalam pengertian yang lebih luas mitos berarti cerita-cerita anonim mengenai asal muasal alam semesta. Jika seniman menyatakan perlunya mitos, itu tandanya seniman perlu menyatu dengan masyarakat. Jadi mitos dalam seni rupa lebih terkait pada bahasa pengungkapan dan bahasa maksud sang perupa. Dalam mural penggunaan mitos, terutama yang

populer dimaksudkan agar pesan yang ingin disampaikan mudah diterima penikmatnya.

Keempat istilah di atas dipergunakan untuk menjembatani pembagian dan pengkajian mural atas komponen bentuk, tema dan teknik, serta lebih berfungsi pada penekanan pada persoalan-persoalan pandangan hidup, imajinasi atau cerita-cerita yang terjadi, hal itu akan mampu mencari isi pesan yang tersembunyi di balik sebuah mural.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, foto rekaman video dan lain-lain (Moleong, 2007). Dalam penelitian kualitatif perlu menekankan pada pentingnya kedekatan dengan orang-orang dan situasi penelitian, agar peneliti memperoleh pemahaman jelas tentang realita dan kondisi kehidupan nyata.

#### **B. Data Penelitian**

Data dalam konteks penelitian ini adalah berupa gambar, teks dan tema. Gambar yang dimaksud adalah ilustrasi, simbol, serta warna yang ada dalam mural. Teks adalah tipografi yang digunakan dalam mural, sedangkan tema adalah pesan/isi yang disampaikan dalam mural.

#### **C. Sumber Data**

Dalam proyek beberapa mural kota karya kelompok Jogja Mural Forum tahun 2002 dan 2003 tersebut berjumlah 17 seniman yang terlibat di dalamnya dan menghasilkan 24 karya dan berada pada 3 lokasi, dan 5 mural di antaranya merupakan kolaborasi dengan seniman asal San Fransisco, Amerika. Total 24 karya tersebut memuat penilaian pakar (pelaku seni dan praktisi mural) Bambang



“Toko” Witjaksono. Menurutnya mural-mural karya JMF merupakan segi bentuk yang memiliki unsur menghias yang tinggi dan dari segi isi memiliki kecenderungan berekspresi pribadi senimannya, fantasi dan berisi pesan-pesan yang berkaitan dengan tema-tema sosial.

Dari perkembangan fungsi mural yang memiliki tiga esensi tersebut, penulis secara khusus hanya mengkaji pada tema-tema yang dekat dan dengan isi sosial kemasyarakatan. Secara khusus sumber data yang diperoleh yaitu berupa karya mural dengan perincian sebagai berikut: 2 karya mural terbitan tahun 2002 dan mural tahun 2007. Dari 2 karya mural tersebut.

Adapun alasan pengambilan 2 karya didasarkan pada:

1. Karya tersebut merupakan terbitan tahun 2002 dan 2007, pada masa itu mural merupakan sesuatu yang baru bagi masyarakat kota Yogyakarta dan komunitas Jogja Mural Forum sekaligus sebagai *leader*-nya.
2. Isi pesan yang dikaji adalah mural yang memiliki 3 kecenderungan, yaitu lingkungan hidup, sosial budaya, dan pelestarian alam.
  - a. Pesan lingkungan hidup

Isu lingkungan hidup sangat tepat untuk diangkat dalam proses pesan mural, mengingat akibat modernisasi, lingkungan sebagai bagian dari kehidupan manusia yang saat ini mengalami perubahan yang cukup signifikan. Dalam hal ini sejauh mana pesan lingkungan hidup diangkat untuk mendukung kehidupan manusia yang lebih baik.

- b. Pesan sosial budaya

Mural sebagai karya seni yang dihadirkan di hadapan publik secara

langsung diamati berbagai tingkat sosial masyarakat, hal tersebut tentu akan mempengaruhi pesan yang berkaitan dengan isu sosial dan budaya masyarakat setempat.

c. Pesan lingkungan alam

Pesan lingkungan alam melalui mural tampak sebagai respon atas pembangunan yang dapat mengancam kelestarian lingkungan di sekitar pemukiman.

3. Kecenderungan objek; masing-masing mural memiliki ilustrasi *subject matter* yang beragam, yaitu alam benda, buah-buahan, maupun figur binatang.

#### **D. Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini, subjek yang menjadi fokus utama adalah mural. Penelitian tentang mural ini juga mengambil Jogja Mural Forum (JMF) sebagai media utama dalam proses pengambilan data sebagai pendukung penulisan ini

Terdapat pula beberapa tokoh pendukung lainnya sebagai narasumber untuk mendukung dalam memperkuat kajian penulisan penelitian skripsi ini, antara lain pimpinan JMF (Bapak Samuel Indratma), pengelola Perpustakaan IVAA Yogyakarta (Bapak Yoshi Fajar Kresno Murti), beberapa alumni Pendidikan Seni Rupa UNY, maupun masyarakat awam yang berada di sekitar kawasan mural. Sumber informasi yang dipilih berdasarkan pada kriteria dan kelengkapan data yang akan diperoleh melalui observasi. Tentunya dengan adanya subjek informasi, juga didukung adanya berbagai media sebagai pedoman

dalam wawancara yang akan dilakukan. Media tersebut dapat berupa jurnal, artikel, buku-buku maupun dokumentasi (foto) mengenai mural.

## **E. Tahap-Tahap Penelitian**

Dalam penelitian terdapat dua tahap penelitian, yaitu:

### **1. Tahap Persiapan Penelitian**

Pada langkah awal peneliti membuat pedoman wawancara yang disusun berdasarkan dimensi kebermaknaan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi subjek. Pedoman wawancara ini berisi pertanyaan-pertanyaan mendasar yang nantinya akan berkembang dalam wawancara. Pedoman wawancara yang telah disusun, ditunjukkan kepada pihak yang lebih ahli, dalam hal ini adalah pembimbing penelitian untuk mendapat masukan mengenai isi pedoman wawancara. Setelah mendapat masukan dan koreksi dari pembimbing, peneliti membuat perbaikan terhadap pedoman wawancara dan mempersiapkan diri untuk melakukan wawancara.

Tahap persiapan selanjutnya adalah peneliti membuat pedoman observasi yang disusun berdasarkan hasil observasi terhadap perilaku subjek selama wawancara dan observasi terhadap lingkungan atau setting wawancara, serta pengaruhnya terhadap perilaku subjek dan pencatatan langsung yang dilakukan pada saat peneliti melakukan observasi. Namun apabila tidak memungkinkan maka peneliti sesegera mungkin mencatatnya setelah wawancara selesai.

Peneliti selanjutnya mencari subjek yang sesuai dengan karakteristik subjek penelitian. Untuk itu sebelum wawancara dilaksanakan peneliti bertanya kepada subjek tentang kesiapannya untuk diwawancarai. Setelah subjek bersedia untuk diwawancarai, peneliti membuat kesepakatan dengan subjek tersebut mengenai waktu dan tempat untuk melakukan wawancara.

## **2. Tahap Pelaksanaan Penelitian**

Peneliti membuat kesepakatan dengan subjek mengenai waktu dan tempat untuk melakukan wawancara berdasarkan pedoman yang dibuat. Setelah wawancara dilakukan, dan menggunakan alat bantu perekam (*tape recorder*), peneliti memindahkan hasil rekaman tersebut berdasarkan wawancara dalam bentuk naskah tertulis. Selanjutnya peneliti melakukan analisis data dan interpretasi data sesuai dengan langkah-langkah yang dijabarkan pada bagian metode analisis data pada bab selanjutnya. Setelah itu, peneliti membuat dinamika psikologis dan kesimpulan yang dilakukan, peneliti memberikan saran-saran untuk hasil penelitian selanjutnya.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain:

### **1. Wawancara**

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden melalui sebuah interaksi khusus, dengan cara

bercakap-cakap secara tatap muka (Moleong, 2007). Pada penelitian ini wawancara akan dilakukan dengan menggunakan pedoman interaksi langsung dengan narasumber. Dalam proses wawancara dengan menggunakan pedoman umum wawancara ini, diperlengkapi pedoman wawancara yang sangat umum, serta mencantumkan isu-isu yang harus diliput tanpa menentukan urutan pertanyaan, bahkan mungkin tidak terbentuk pertanyaan yang eksplisit. Penempatan pertanyaan isu digunakan sebagai proses pemahaman introduksi sebelum memasuki fase ke dalamnya.

Pedoman wawancara digunakan untuk mengingatkan pewawancara/*interviewer* mengenai aspek-aspek apa yang harus dibahas, juga menjadi daftar cek (*check list*) apakah aspek-aspek relevan tersebut telah dibahas atau ditanyakan. Dengan pedoman demikian *interviewer* (pewawancara) harus memikirkan bagaimana pertanyaan tersebut akan dijabarkan secara kongkrit dalam kalimat tanya, sekaligus menyesuaikan pertanyaan dengan konteks aktual saat wawancara berlangsung (Moleong, 2007).

Tabel I: Kisi-kisi Pedoman Penelitian meliputi Observasi, Wawancara dan Dokumentasi

No.		Pengumpulan Data		
		Observasi	Wawancara	Dokumentasi
1.	Pesan		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Latar belakang pemilihan tema</li> <li>- Hubungan pesan terhadap gambar</li> <li>- Pesan mural dalam bentuk, warna dan teks</li> <li>- Kesan ruang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Catatan-catatan hasil wawancara tertulis dalam bentuk <i>notebook</i>.</li> <li>- Rekaman hasil wawancara</li> </ul>

			dalam mural - Penggunaan simbol, mitos, citra dan metafora/parodi dalam mural	terhadap informan dengan bantuan <i>tape recorder</i> dalam bentuk <i>file</i> rekaman.
2.	Bentuk	- Penyeleksian mural - Keterwakilan bentuk gambar dengan pesan - Keterwakilan warna dengan pesan - Keterwakilan teks dengan pesan	- Ilustrasi gambar: manusia, binatang, alam benda. - Corak ilustrasi; dekoratif, deformasi, realistik, impresionis, simbolis.	- Pemotretan mural/ dokumentasi pribadi - Pengumpulan dokumentasi dari: Arsip JMF, IVAA, Yayasan Seni Cemeti.
3.	Teknik	- Penyeleksian/ klasifikasi berdasarkan teknik yang digunakan dalam mural	- Teknik konvensional, <i>painterly</i>	- Dokumentasi Jogja Mural Forum (JMF)

## 2. Observasi

Metode observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian. Pengamatan dapat dilakukan dengan menyertakan tindakan dokumentasi terhadap aktivitas yang dikerjakan oleh subjek yang akan diteliti, hasil karya yang sudah jadi dengan menggunakan alat perekam gambar berupa kamera foto yang memadai untuk penelitian (Moleong, 2007).

Dalam penelitian ini observasi dibutuhkan untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat dipahami dalam

konteksnya. Observasi yang akan dilakukan adalah observasi terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara. Selain itu fungsi dari observasi juga merupakan pemahaman karakter medan/wilayah yang nantinya akan sulit atau tidaknya untuk digunakan dalam proses wawancara, misalnya tempat untuk wawancara merupakan daerah padat penduduk, kumuh atau bersih.

Observasi juga dapat diartikan sebagai tindakan untuk mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut. Salah satu hal yang penting, namun sering dilupakan dalam observasi adalah mengamati hal yang tidak terjadi.

### **3. Data Pustaka**

Untuk melengkapi data dan menunjang teori dan deskripsi penulisan suatu karya seni, maka perlu suatu pedoman dari pendapat dan kajian dari buku-buku pedoman yang didapatkan di perpustakaan-perpustakaan, buku-buku mengenai ilmu desain, penerapan *lay out* gambar, buku mengenai sejarah mural dan contoh-contoh gambar mural sebagai inspirasi penulisan, serta pencarian melalui sumber internet mengenai informasi tentang mural sebagai media pendukung lainnya.

#### **4. Data Visual**

Proses pengumpulan data visual yaitu segala jenis media secara visual seperti dokumentasi foto yang diperoleh di tempat penempatan berbagai karya mural dalam seni visual jalanan kota Yogyakarta. Setelah semua foto dikumpulkan dan diseleksi kemudian foto-foto tersebut disesuaikan dengan jenis bentuk, media, tema maupun peristiwa apa yang akan disampaikan dan dikaji lanjut ke dalam hasil penelitian ini.

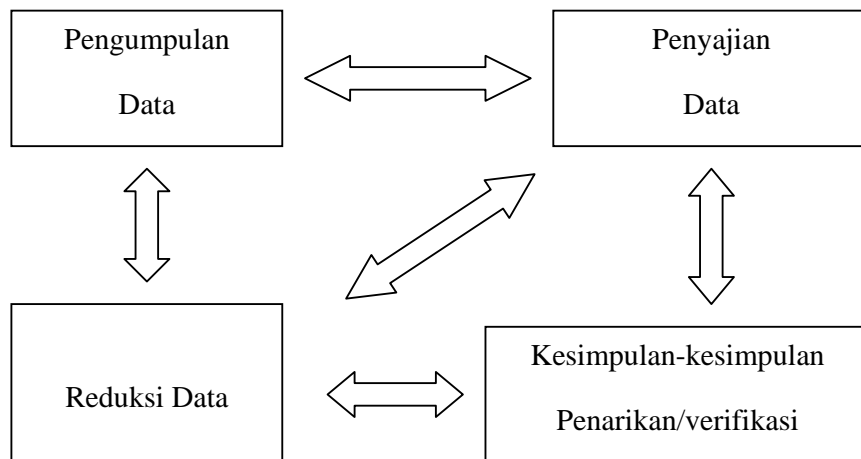
#### **G. Teknik Analisis Data**

Untuk mencari dan menata secara sistematis data yang terkumpul dari observasi, *interview* dan dokumentasi dapat ditempuh dengan melakukan analisis terhadap mural. Dalam penelitian ini, analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan pendekatan kritik seni.

Analisis kualitatif menurut Miles dan Huberman dalam Rohidi (1992) adalah analisis data yang muncul dengan wujud kata-kata dan bukan angka yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas, dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi dan terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi, penyajian, dan penarikan keputusan.

Berikut langkah-langkah proses analisis data yang dijelaskan melalui sebuah bagan:





Gambar III. Komponen-komponen Analisis Data  
(Miles & Hubberman, 2002:20)

Keterangan:

### 1. Pengumpulan Data

Kegiatan pengambilan data berupa gambar dan informasi yang diperoleh dari beberapa informan, adapun metodenya sebagai berikut:

- a. Observasi; yang dihasilkan berupa informasi deskriptif tentang kondisi mural di ruang publik kota Yogyakarta.
- b. Wawancara; dilakukan dengan Bapak Samuel Indratma dan pelaku mural yang karyanya masing-masing diteliti. Wawancara tersebut bertujuan untuk mengetahui latar belakang dan proses berkaryanya di ruang publik kota Yogyakarta.
- c. Dokumentasi; menghasilkan data informasi berupa foto-foto mural karya kelompok Jogja Mural Forum.

## **2. Reduksi Data**

Reduksi yang dilakukan oleh peneliti melalui proses pemilihan karya mural yang memenuhi kriteria khusus, kemudian pemusatan perhatian pada penyederhanaan karya-karya dengan menganalisis dan mendeskripsikan berdasarkan kecenderungan pada struktur formalnya. Hasil analisis dan pengamatan selanjutnya dilakukan pengabstrakan yang merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi informasi dengan cara sedemikian rupa, sehingga kesimpulan-kesimpulan akhir dapat ditarik semua keputusan.

## **3. Penyajian Data**

Penyajian pada penelitian ini disusun berdasarkan; hasil observasi, wawancara, dokumentasi, analisis dan deskripsi karya mural yang sudah direduksi dan disesuaikan dengan catatan di lapangan, membandingkan hasil pengamatan dengan hasil wawancara terhadap para ahli/narasumber sehingga memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

## **4. Menarik Kesimpulan/*judgement***

Setelah melalui proses pengumpulan, reduksi, dan penyajian data, peneliti mengambil penilaian dan keputusan tentang isi pesan dalam mural, gambar ilustrasi, latar belakang pemilihan gambar, penggunaan dan pemilihan warna, tipografi (teks/kalimat) dalam mural dan proses berkaryanya. Keputusan tersebut selalu diverifikasi selama penelitian berlangsung, dalam artian suatu

tinjauan ulang pada catatan-catatan di lapangan. Singkatnya, makna-makna yang muncul dari data harus diuji kebenarannya agar jelas kegunaannya.

Langkah-langkah di atas merupakan proses kerja analisis data mulai dari pengumpulan, reduksi, penyajian data dan keputusan yang menentukan isi pesan dalam mural. Untuk menguatkan kembali kebenaran data penelitian, peneliti melakukan teknik keabsahan dengan cara triangulasi data dengan informan, membandingkan data hasil pengamatan dengan informasi hasil wawancara kepada orang-orang yang ahli dalam bidang seni rupa publik. Dengan teknik ini akan memperkuat data dan pengambilan keputusan yang benar dalam penelitian.

## **H. Alat Bantu Pengumpulan Data**

Penulis sangat berperan dalam seluruh proses penelitian, mulai dari memilih topik, mendeteksi topik tersebut, mengumpulkan data, analisis data, menginterpretasikan hingga pada tahap menyimpulkan hasil penelitian. Dalam mengumpulkan data-data, penulis membutuhkan alat bantu (instrumen penelitian). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga (3) alat bantu, yaitu:

### **1. Pedoman Wawancara**

Pedoman wawancara digunakan agar wawancara yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Pedoman ini disusun tidak hanya berdasarkan tujuan penelitian, tetapi juga berdasarkan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Peneliti dapat mempersiapkan melalui beberapa pertanyaan yang dibuat dalam bentuk kuesioner, catatan ringan, maupun data lengkap yang

berisikan pendapat dan kesan mengenai penciptaan mural oleh seniman-seniman JMF beserta dengan tema-tema yang diangkat dalam kesehariannya.

## **2. Pedoman Observasi**

Pedoman observasi digunakan agar peneliti dapat melakukan pengamatan sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman observasi disusun berdasarkan hasil observasi terhadap perilaku subjek selama wawancara dan observasi terhadap lingkungan atau pengaturan/setting wawancara, serta pengaruhnya terhadap perilaku subjek dan informasi yang muncul pada saat berlangsungnya wawancara.

### **I. Keabsahan dan Keajegan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan kualitatif. Keabsahan juga dapat dicapai dengan proses pengumpulan data yang tepat, salah satu caranya adalah dengan proses triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Apakah data yang dikumpulkan dari satu sumber tersebut merupakan bentuk wacana yang valid, memiliki keabsahan dalam penyampaian opini maupun informasi, maka perlu juga peneliti menggunakan sistem triangulasi. Terdapat tiga (3) macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan untuk mencapai keabsahan, yaitu:

#### **1. Triangulasi Data**

Menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil

wawancara, hasil observasi atau juga dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda. Subjek yang dipakai sebagai penelitian ini dapat merujuk pada pengamat dan pemerhati seni budaya lokal, seperti halnya bapak Mikke Susanto, Samuel Indratma, Suwarno Wisetrotomo, Farhan Siki, Bambang Witjaksono, serta masyarakat kawasan sekitar mural yang dipilih beberapa untuk proses wawancara khusus.

## **2. Trianggulasi Pengamat**

Adanya pengamat di luar peneliti yang turut memeriksa hasil pengumpulan data. Dalam penelitian ini, dosen pembimbing penelitian bertindak sebagai pengamat (*expert judgement*) yang memberikan masukan terhadap hasil pengumpulan data. Pengamat lain dapat pula seperti pemerhati seni dan budaya, khususnya yang berkaitan dengan seni mural jalanan kota Yogyakarta. Adanya sosok pengamat sekaligus yang berperan sebagai pembina tersebut, dapat memberikan rasa aman untuk berkarya baik di ruang tertutup maupun terbuka bagi ruang publik. Rasa aman di sini mengandung pengertian sebagai jaminan kritik sosial dari masyarakat yang turut berpartisipasi dalam apresiasi seni untuk membangun sistem negara yang baik dan tertata.

## **3. Trianggulasi Teori**

Penggunaan berbagai teori yang berlainan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sudah memasuki syarat. Pada penelitian ini, berbagai teori telah dijelaskan pada bab II untuk dipergunakan dan menguji terkumpulnya data

tersebut. Data yang diperoleh untuk memenuhi kajian teori tersebut dapat pula memanfaatkan penggunaan pendapat pribadi narasumber, buku-buku tentang kesenian dan kebudayaan, maupun dari pengamat seni budaya yang dipakai dalam penelitian ini (Moleong, 2007).

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut ditampilkan hasil penelitian terlebih dahulu dan setelah itu kemudian memaparkan pembahasan dan konsepsi-konsepsi mural JMF.

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Karya Mural Jogja Mural Forum (JMF)

Tabel II. Penggolongan mural JMF berdasarkan judul, seniman, lokasi dan tahun pembuatan

No.	Tema Pesan	Judul Mural	Seniman	Lokasi	Tahun pembuatan
1.	Lingkungan masyarakat	<i>Semangka Berdaun Sirih</i>	Bambang 'Toko' Witjaksono	Tiang Penyangga <i>fly over</i> Lempuyangan	2002
2	Lingkungan Alam	<i>Jejak ingatan di antara coretan</i>	Samuel Indratma	Kumendaman Timur, Komplek Purawisata Jl. Kol. Sugiyono	2007

##### a. Uraian mural “*Semangka Berdaun Sirih*”

Dalam penelitian yang mengambil salah satu mural yang berjudul “*Semangka Berdaun Sirih*”, bertemakan tentang lingkungan masyarakat yang menggambarkan ikon buah semangka di antara beberapa karya mural dari seniman lainnya yang terpampang pada dinding tiang *fly over* Lempuyangan Yogyakarta. Mural “*Semangka Berdaun Sirih*” dibuat pada tahun 2002 oleh seniman Bambang ‘Toko’ Witjaksono dalam keikutsertaannya melalui era kelompok Apotik Komik (sekarang Jogja Mural Forum). Sebagai bagian

dalam proyek mural pada tahun tersebut, Bambang mengambil ikon buah semangka sebagai perlambangan suasana kesegaran melalui bentuk-bentuk yang digambarkan kepada khalayak masyarakat sekitar kawasan mural.



Gambar 11. Mural “*Semangka Berdaun Sirih*” tahun 2002 karya Bambang Witjaksono  
Sumber. Perpustakaan IVAA Yogyakarta

b. Uraian mural “*Jejak Ingatan di Antara Coretan*”

Karya mural selanjutnya yaitu berjudul “*Jejak Ingatan di Antara Coretan*” karya seniman Samuel Indratma, yang berlokasi di dinding kampung Kumendaman Timur, Yogyakarta pada tahun 2007. Visualisasi mural yang dibuat melalui bentuk-bentuk deformasi manusia yang dibesarkan kepalanya, mulut yang menganga lebar, dengan menggenggam sebuah batu konblok abu-abu, di sekelilingnya terdapat beberapa batu konblok lainnya yang belum ditata, variasi pohon yang tumbang, variasi citraan rumput yang terkesan flat serta citraan sinar matahari yang berwarna merah dan langit biru.

Proyek penggarapan mural “*Jejak Ingatan di Antara Coretan*” diselenggarakan sebagai upaya penghiburan bagi lingkungan dan pelestarian alam sekitar yang pada saat ini banyak yang mengalami kerusakan, peralihan



fungsi, sehingga lahan yang seharusnya dipakai untuk penghijauan tanaman justru kini banyak yang telah digerus oleh keberadaan pembangunan yang tidak bermanfaat bagi masyarakat.



Gambar 12. Mural “*Jejak Ingatan di Antara Coretan*” karya Samuel Indratma  
Lokasi: Kampung Kumendaman, Jl. DI. Panjaitan,  
Sumber: [elantowow.wordpress.com](http://elantowow.wordpress.com)

Penggambaran mural yang bertujuan sebagai pesan komunikasi kepada masyarakat agar bersama-sama untuk membangun tatanan lingkungan penghijauan yang berguna bagi anak cucu di kemudian hari, sehingga dengan adanya pesan visual tersebut seniman dapat “berhasil” mengajak kalangan masyarakat dari berbagai status sosial untuk mewartakan proses kerja mural sebagai aspirasi ruang publik.

## 2. Konsep Visualisasi Karya Mural Jogja Mural Forum (JMF)

Tabel III. Penggolongan mural JMF berdasarkan konsep warna, bentuk, tipografi dan pesan yang dimuatnya.

No.	Judul Mural	Warna	Bentuk	Tipografi	Pesan
1.	<i>Semangka Berdaun Sirih</i>	Secara keseluruhan mural ini memberikan	Pada mural ini seniman menggunakan buah semangka	Tidak menggunakan tipografi yang terdapat dalam	Pesan komunikasi visual yang terdapat dalam

		permainan warna yang cerah dan menghibur. Penggunaan warna-warna terang seperti kuning, biru, hijau dan merah mengesankan seperti penggambaran dekoratif pada media dinding tiang jembatan.	sebagai ikon utama dalam penggambaran, disertai dengan citraan pelangi menjulang vertikal-diagonal di atas buah semangka. Pada bagian bawahnya terdapat visualisasi daun sirih-sirihan yang menopang semangka tersebut. Variasi citraan rumput pada bagian bawah memberikan kesan <i>frame</i> untuk mendukung visualisasi mural tersebut.	mural tersebut, karena lebih menggunakan visualisasi gambar dan ikon suatu benda, untuk memberikan <i>image</i> komunikasi langsung kepada masyarakat di sekitarnya. Tipografi hanyalah digunakan untuk bagian judul mural yang terdapat paling bawah di antara citraan rumput hijau.	mural tersebut yaitu mengenai penyampaian suatu hiburan semata kepada masyarakat yang berlalu-lalang di sekitar kawasan penyeberangan rel kereta api. Masyarakat yang disugahi gambaran mural semacam itu akan merasa terhibur melalui <i>image</i> kesegaran buah semangka yang ditampilkan dalam mural dengan bentuk sederhana dengan warna-warna cerah.
2.	<i>Jejak Ingatan di Antara Coretan</i>	Penggunaan berbagai macam warna dalam mural tersebut merujuk pada adaptasi penggambaran mengenai tema yang diangkat. Warna-warna yang cenderung terang, mengindikasikan untuk mendukung karakteristik mural yang bersifat dekoratif kritik-sosial.	Bentuk yang divisualisasikan dalam mural tersebut menggunakan citraan deformasi terhadap berbagai unsur bendawi dan manusiawi. Bentuk-bentuk bendawi semacam batu konblok yang divisualisasikan memiliki mulut yang menganga dan bergigi tajam, dengan langit-langit berwarna cokelat dan berlidah merah, deformasi manusia yang terkesan menjerit dan	Pada mural ini, menggunakan tipografi huruf besar kecil “taNaMaNKU diMaKaN KoNBLoG”, dengan maksud memberikan kesan dekoratif dan menghias dinding tembok.	Pesan yang dimuat memberikan pengertian akan mural yang bersifat aspirasi kritik sosial masyarakat mengenai keadaan lingkungan alam pada saat ini. Kondisi fisik tanaman untuk penghijauan yang semakin sulit ditemui di kota-kota besar, akibat dari proses pembangunan yang tidak bermanfaat dan keberadaan beton-beton yang menggerus lahan untuk penghijauan

			marah dengan menggenggam sebuah batu konblok. Variasi citraan pohon hijau yang tumbang, dengan <i>background</i> rumput yang terkesan flat, pancaran sinar matahari berwarna merah dan langit biru.		semakin banyak ditemui di berbagai wilayah di Indonesia.

## B. Pembahasan

### 1. Mural “*Semangka Berdaun Sirih*”

Gambar mural di bawah ini merupakan karya seniman Bambang ‘Toko’ Witjaksono, berjudul “*Semangka Berdaun Sirih*”, yang berlokasi di dinding tiang penyangga *fly over* Lempuyangan Yogyakarta. Dalam mural tersebut, buah semangka menjadi materi subjek yang terbelah pada bagian tengahnya (kurang lebih seperdelapan potongan). Visualisasi semangka dengan proporsi yang dibesarkan sehingga memenuhi sepertiga *space* dinding tiang jembatan. Visualisasi semangka tersebut berada di atas daun-daun menyerupai sirih-sirihan. Bagian *background* ilustrasi semangka terdapat variasi warna kuning menyerupai cahaya matahari (yang terkesan runcing ujung sinarnya) sehingga kesan penonjolan ilustrasi semangka semakin terlihat jelas. Pada bagian lain, Bambang menambahkan variasi beberapa citraan (rumput) ilalang besar pada bagian *foreground* dan visualisasi pelangi yang menjulang ke atas tiang lengkap dengan ilustrasi bentuk awan putih yang menggumpal.



Gambar 11. Mural “*Semangka Berdaun Sirih*” tahun 2002  
karya Bambang Witjaksono  
Sumber. Perpustakaan IVAA Yogyakarta

Dengan visualisasi semangka yang dibesarkan dan diperkuat dengan kontrasnya warna merah dan hijau pada ilustrasi belahan semangka, memberikan *contrast impression* dan memberi *image* segar. Bentuknya memberikan sensasi selain sebagai penguasaan *space* dinding, seakan seniman menunjukkan ukuran yang besar sebanding dengan kesegaran buah tersebut. Visualisasi belahan memberikan kesan bahwa itu merupakan gambar semangka, sedangkan pengamat menilai jika mungkin tidak ada belahan sama sekali, audiens akan menilai bahwa itu gambar melon atau jeruk bali.

Keseluruhan objek tersebut divisualisasikan Bambang menyerupai gambar-gambar lukisan dinding di taman kanak-kanak (TK), dengan bentuk sederhana (dan berwarna cerah/warna-warni) tanpa banyak ornamen serta penggunaan warna-warna terang dengan unsur menghias (dekoratif) sangat kuat. Bambang sengaja tidak membuat adanya unsur ornamen dalam karyanya, tetapi

pendekatannya lebih pada fungsi praktisnya, yaitu bagaimana setelah (dinding) dimural dengan sesuatu yang bercitrakan sejuk dan kesegaran orang menjadi nyaman bila melihatnya.

Proses dialog dengan orang-orang di sekitar lokasi tidak hanya berhenti pada tahap penyodoran sketsa, pada proses pengerjaan mural itu sendiri, Bambang terus berupaya mengajak audiens untuk memberi masukan dan kritikan. Dalam proses komunikasi tersebut, memang banyak menemukan masukan dan kritikan sehingga terdapat beberapa bagian yang sedikit bergeser dari sketsa awal.

Bambang mengatakan bahwa proses penciptaan mural ini tidak lebih dari upaya untuk mewujudkan aspirasi penikmat dan sebagai bentuk kolaborasi dengan mereka, dan pada akhirnya masyarakat akan merasa memiliki dan terlibat dalam penciptaan mural tersebut. Dalam karya Bambang ini, tolok ukur keberhasilannya tidak hanya dapat dilihat pada hasil akhir ataupun secara visual saja, namun lebih pada proses pengajakan publik untuk berkolaborasi bersama, walaupun hanya sebatas pada tema atau penentuan objek mural tersebut. Pada akhirnya seseorang akan mengetahui konsep serta proses pembuatannya, Bambang tampaknya telah memiliki kesadaran publik.

Keberhasilan pengajakan publik dalam karya Bambang ini juga diikuti dengan keberhasilan mengorganisasi berbagai elemen visual seni rupa, serta kemampuan menciptakan ikon buah semangka yang akrab dengan macam buah berukuran besar. Ilustrasi semangka dengan posisi vertikal dan memenuhi *space* dinding memberikan kesan buah “semakin besar”. Penonjolan tersebut didukung dengan warna kuning yang menyerupai cahaya matahari di belakangnya sehingga

tampak kontras. Ukuran besar tersebut diperkuat dengan posisi visual pelangi menjulang secara vertikal-diagonal. Dengan *subject matter* semangka, semua publik hampir dapat dipastikan pernah menikmatinya. Dari populernya buah semangka tersebut, Bambang berusaha mengingatkan memori publik akan citra semangka adalah buah yang besar, segar, nikmat, serta dengan berbagai kandungan vitamin dan air yang banyak.

Variasi citraan pelangi yang menjulang mengalegorikan antara konsep air dan kesegaran, visualisasi pelangi dengan warna-warna cerah secara implisit diposisikan sebagai petunjuk *subject matter*. Pelangi merupakan rangkaian dari proses siklus terjadinya air hujan, di mana rintik-rintik air hujan yang jatuh ke bumi dan terkena cahaya pantulan matahari akan membentuk spektrum warna-warna pelangi, warna tersebut adalah merah, jingga, kuning, hijau, nila dan ungu. Dengan pelangi Bambang berupaya menciptakan *image* suasana dingin dan segar dalam *space* tersebut, sehingga diupayakan mampu mencairkan suasana jembatan layang yang panas.

Penggunaan visual mural buah semangka dalam lokasi di bawah jembatan layang Lempuyangan juga merupakan suatu karya mural yang tepat di tempat yang tepat. Tempat tersebut merupakan lokasi di mana saat masyarakat mendapatkan perhentian terhadap laju kereta api yang sedang melewati di depannya, sehingga kadangkali ada titik jenuh yang muncul bersamaan. Pada saat itulah suguhan “kesegaran” melalui visualisasi semangka dalam mural tersebut mungkin akan sedikit menghibur dan bermain menyegarkan mata masyarakat di sekitarnya. *Image* tersebut diperkuat dengan warna biru tua pada *background* dan

beberapa visualisasi beberapa awan yang menggumpal. Visualisasi semangka dan pelangi dengan warna-warna kesegaran (merah, kuning, hijau) tampak menonjol karena didukung *background* biru yang melingkupi seluruh *frame* tampilan.

## 2. Mural “*Jejak Ingatan di Antara Coretan*”

Mural berjudul “*Jejak Ingatan di Antara Coretan*” yang berlokasi di Kumendaman (belakang kompleks Purawisata Yogyakarta). Mural karya Samuel Indratma tersebut menampilkan gambar berupa mulut terbuka lebar dengan mata terpejam yang seolah-olah berteriak. Gambar di sampingnya yaitu sebuah konblok abu-abu yang memiliki mulut dengan gigi-gigi yang runcing. Dalam mural tersebut terdapat tulisan dengan jelas dan besar yaitu “Tanamanku Dimakan Konblog”, dengan visualisasi variasi huruf besar kecil “taNaMaNku diMaKaN KoNBLoG”. Pada bagian bawahnya terdapat gambar pohon tumbang dan tumpukan konblok.



Gambar 12. Mural “*Jejak Ingatan di Antara Coretan*” karya Samuel Indratma  
Lokasi: Kampung Kumendaman, Jl. D. I. Panjaitan,  
Sumber: [elantowow.wordpress.com](http://elantowow.wordpress.com)

Pembuatan mural tersebut bermula ketika kelompok Jogja Mural Forum (JMF) yang diorganisir oleh perupa Samuel Indratma datang ke Kumendaman dalam rangka Proyek Seni Kampung Sebelah. Warga dewasa pun menitipkan keinginan agar mural yang dikerjakan mengandung tema yang mengangkat ciri khas kampung. Jadilah mural itu dibuat pada bulan Mei 2007, sementara kalangan muda kampung Kumendaman mencoba memunculkan warna lain. Dalam ingatan mereka ketika mendiskusikan tema mural, muncul beberapa gagasan untuk melukiskan permasalahan lingkungan hidup sehari-hari. Hasilnya adalah beberapa mural sarat kritik sosial, seperti pemasangan konblok yang menggusur ruang-ruang hijau dan resapan air.

Dengan visualisasi wajah deformasi manusia yang menjerit, kepala dibesarkan dan diperkuat dengan warna kuning dengan latar belakang warna hijau memberikan *contrast impression* dan memberi *image* segar apabila di dalam lingkungan terdapat banyak pepohonan. Visualisasi berupa pohon tumbang menggambarkan kondisi keberadaan beton-beton konblok, yang saat ini di kampung dan perkotaan yang mulai menggusur keberadaan tanaman sebagai lahan penghijauan kesehatan di lingkungan masyarakat.

Keseluruhan objek tersebut divisualisasikan seniman menyerupai gambar-gambar lukisan, dengan bentuk sederhana tanpa banyak ornamen serta penggunaan warna-warna terang dengan unsur menghias (dekoratif) sangat kuat. Samuel sengaja tidak membuat adanya unsur ornamen dalam karyanya, tetapi pendekatannya lebih pada fungsi kritik sekaligus keindahan dengan sesuatu yang bercitrakan sejuk dan kesegaran orang menjadi nyaman bila melihatnya.



Visualisasi mural “*Tanamanku Dimakan Konblok*” menggambarkan deformasi manusia dengan menggenggam sebuah batu konblok, pohon tumbang, variasi citraan rumput hijau yang terkesan flat, pancaran sinar matahari yang berwarna merah, beberapa konblok yang tersusun, serta beberapa *tag* graffiti di bagian bawah mural.

Proses dialog dengan orang-orang di kampung Kumendaman tidak hanya berhenti pada tahap penyodoran sketsa, pada proses pengerjaan mural itu sendiri, namun terus berupaya mengajak audiens untuk memberi masukan dan kritikan. Hal ini menjadikan mural juga menjadi media penyaluran aspirasi warga masyarakat. Karya Samuel tersebut tidak hanya dapat dipahami dari hasil akhir mural ataupun secara visual saja, namun lebih pada proses pengajakan publik berdialog dengan warga sekitar, walaupun hanya sebatas pada tema atau penentuan objek mural tersebut. Pada akhirnya seseorang akan mengetahui konsepnya sehingga dapat memahami dengan baik pesan yang disampaikan dalam mural.

Ajakan kepada publik untuk menikmati elemen visual mural tampak dari kemampuan menciptakan pesan visual berupa orang menjerit dengan membuka mulut lebar-lebar seperti menahan emosi karena sakit, marah atau protes, tetapi pada saat yang sama ada jari-jari tangan yang sedang membuka mulut konblok seperti divisualkan dengan konblok yang memiliki mulut terbuka lebar dengan gigi yang tajam. Ilustrasi orang menjerit yang menonjol berukuran besar memberikan kesan emosional. Penonjolan tersebut didukung dengan warna kuning dengan latar belakang warna hijau di sisi kanan atas dan warna biru di

kanan bawah dan kirinya sehingga tampak kontras. Ukuran besar tersebut diperkuat dengan posisi visual cahaya matahari jingga kemerah-merahan yang memperlihatkan waktu senja.

Suasana senja mengingatkan pada masa memasuki suasana malam gelap ataupun suasana menjelang tua atau mati. Pohon tumbang, konblok dan orang emosi menandakan bahwa kerusakan lingkungan telah mulai terjadi yang dapat membuat manusia menderita. Kata-kata yang tertulis pada mural: “*tanamanku dimakan konblok*” menegaskan sikap protes masyarakat Kumendaman terhadap kerusakan alam. Penggunaan visual mural berupa orang yang emosi yaitu dengan berteriak atau menjerit dan kata-kata yang tertulis di dalamnya merupakan suatu karya mural yang tepat di tempat yang tepat. Kumendaman, walaupun berupa kampung tetapi berada di tengah kota dan banyak dilalui warga masyarakat lainnya. Dengan suasana Kumendaman yang asri banyak ditanami tanaman hias dalam pot (tabulampot) seolah menjadikan mural tersebut sebagai suatu bentuk ajakan untuk mencintai lingkungan alam sekitar.

### **3. Konseptualisasi dan Komunikasi Kerja Mural JMF**

Mural menurut Murti (2008:2) dalam pembahasan jurnal berjudul “*Tradisi, Mural dan Kota Yogyakarta yang Bergerak*” merupakan kosa kata yang masih muda umurnya dalam “dunia kesenian” dan ruang publik kota Yogyakarta. Namun dalam kurun waktu kurang dari satu dasawarsa, wacana dan praktik kerja mural telah melibatkan berbagai macam orang dari berbagai kalangan masyarakat kota Yogyakarta, dan juga kota-kota lain di Indonesia. Dalam konteks peristiwa

mural JMF di jembatan layang Lempuyangan (misalnya) saat itu, mural juga telah membangun *audience*/penikmat dan momen yang kompleks, khas dan spesifik.

Terkait dengan para pelukisnya, mural telah menghadirkan bahasa, medan dan media yang berbeda, yang harus direspon jauh melampaui kebiasaan sehari-hari mereka. Kadang mereka (seniman/pekerja seni) memang baru pertama kali membuat mural, bahkan ada yang tidak tahu-menahu mengenai mural. Oleh karena itu sensasi rasa dan pengalaman yang dialami para pekerja seni dalam mengerjakan mural, rasanya penting untuk dikatakan dan diklarifikasikan kepada orang lain sebagai bentuk fantasi, pengendapan diri, sekaligus negosiasi untuk keluar dari kebiasaan eksistensi mereka selama puluhan tahun.

Perubahan fisik dan relasi sosio-kultural (masyarakat) kota dan global telah terjadi dan terus berlangsung dalam dan melalui hidup sehari-hari setiap orang. Pergeseran nilai sosial budaya, ekonomi, politik telah memporandakan sejumlah besar nilai-nilai tradisi yang sesungguhnya telah teruji dan telah menjadi simpul-simpul kekuatan setiap orang biasa untuk tetap *survive*/bertahan dari waktu ke waktu.

Mural sebagai bentuk komunikasi visual tugas utamanya membawakan pesan dari seniman kepada publik (sebagai *transporter*). Pesan tersebut disampaikan melalui simbol, gambar, warna, tema dan teks/tulisan. Mural sebagai pesan visual harus komunikatif, sehingga efektivitas penyampaian pesan menjadi pemikiran utama seniman. Hal itu ditunjukkan dalam penggunaan simbol/ilustrasi yang sudah akrab di tengah masyarakat (konvensional), sehingga pesan mural lebih mudah dipahami publiknya. Agar menarik penyajiannya, mural harus

memiliki kekhasan dan keunikan, hal itu dapat melalui bentuknya atau perlawanan-perlawanan (permainan tema mural) dengan lokasi di mana mural itu dihadirkan, dari sinilah kreativitas seniman dipertaruhkan.

Dalam berkomunikasi melalui mural, bagi seniman dituntut memiliki kesadaran bahwa (keberadaannya) melukis di tempat terbuka dan langsung bertemu dengan publik, maka secara *automatical* dapat dipikirkan adalah publik, untuk itu diperlukan pengetahuan “kesadaran publik”, di antaranya; pertama, harus memahami pesan yang akan disampaikan, kedua; harus memiliki kemampuan menafsir kecenderungan dan kondisi baik fisik maupun jiwa kelompok masyarakat yang menjadi sasaran, ketiga; dapat memilih gaya bahasa yang dianggap sesuai dengan pesan yang dibawa dan tepat untuk dibicarakan secara efektif (jelas, mudah dan mengesankan) bagi publik. Penyampaian pesan seniman tersebut pada umumnya dengan membangun suatu citra/*image*, menggunakan metafora/tamsil, simbol konvensional. Cara tersebut bertujuan agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami publik yang memiliki persamaan pemahaman, ideologi dan budaya.

Pesan dalam mural tersusun atas *form*/bentuk dan konteks yang akhirnya menentukan *content*/isi, ketiganya saling berkaitan. Seniman melukis berdasarkan gagasan/pengalaman yang berkaitan dengan nilai-nilai ajaran hidup, moral, cinta kasih, pendidikan, lingkungan maupun kritik sosial yang diekspresikan dalam mural. Publik yang melihat bentuk/*form* mural akhirnya mendapat *image* yang diperoleh dari gambaran seniman, dari sinilah relasi pesan mulai berlangsung.

Gambaran tersebut diupayakan seniman mampu menjangkau sasarannya, sedangkan jika terjadi kegagalan pemaknaan dan perbedaan interpretasi tentang sebuah gambar yang bukan bermakna seperti apa yang dimaksudkan seniman, hal itu merupakan bagian dari sesuatu yang biasa terjadi dan bisa dimaklumi karena mural dihadirkan pada publik yang plural, maka perbedaan bukan untuk diperdebatkan, namun dari segi positifnya justru akan memperkaya wacana dari mural itu sendiri. Dengan demikian mural sesungguhnya berisi mengenai cerita yang sekaligus merangsang lahirnya beragam cerita.

Selama penelitian berlangsung, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa warga di sekitar kawasan mural, seperti jembatan layang Lempuyangan, Yogyakarta, wilayah *njeron beteng*, Langenarjan, Wijilan dan (hasil) pada umumnya mereka lebih memandang mural dari segi keindahan dari pada dinding yang hanya dicorat-corek oleh tulisan maupun gambar yang tidak bertanggung jawab. Sebagian dari mereka pun paham dengan pesan yang ingin disampaikan senimannya, terutama mural yang di dalamnya terdapat bahasa tutur (teks-teks) dan mural dengan ilustrasi gambar yang *nyeni* semakin membuat pesan tersebut mewakili hati nurani masyarakat kota dengan berbagai aspirasi mereka.

Dalam menuangkan pesan ke dalam mural agar mudah dipahami publik, seniman mengangkat permasalahan yang terjadi di tengah masyarakat, dan pada umumnya tersebut menunjukkan pada situasi atau berupaya kontekstual dengan lingkungan. Upaya kontekstual tersebut salah satunya dilalui dengan jalan melakukan dialog (ataupun kegiatan *talk show* dalam diskusi-diskusi forum) dengan beberapa masyarakat di sekitar kawasan dinding yang akan dilukis.

Sejalan dengan berbagai pendapat para seniman, dapat diambil pengertiannya bahwa dialog antara seniman dengan masyarakat dalam upaya agar pesan yang akan disampaikan dapat dimengerti publik yang berada di sekitar kawasan mural. Bagaimanapun juga masyarakat sekitar (publik pengguna) nantinya akan selalu berhadapan langsung dengan mural tersebut. Proses dialog antara seniman dengan publik merupakan bentuk komunikasi antara seniman dengan publik, walaupun hanya sebatas pada konsep/menentukan *content* mural.

Proses dialogis tersebut bertujuan untuk mengetahui keinginan, tanggapan dan bagaimana publik memandang apa yang terjadi di kawasan-kawasan mural tersebut. Dalam konteks seni rupa publik mural dapat dikatakan berhasil jika proses penciptaannya melalui interaksi atau senimannya melakukan *research* terlebih dahulu dengan para penghuni di sekitarnya, yang pada akhirnya publik akan merasa terlibat dan ikut memiliki mural tersebut.

Mural sebagai karya seni pada umumnya memiliki unsur metaforik, selalu mengisahkan, menghadirkan *signs*/tanda-tanda yang tidak selalu mudah dipahami (masyarakat umum), namun dalam konteks seni rupa publik ketika proses seniman bernegosiasi dan membangun saling pengertiannya kepada publik penggunaanya, maka proses tersebut dapat dikategorikan “baik”, karena seniman menyuarakan kepentingan publiknya dan kepentingannya untuk berekspresi menemui jalan tengah.

Berkaitan dengan pesan yang akan disampaikan, selain proses dialog di atas, seniman dalam berkarya di ruang publik melalui beberapa tahapan (proses kreasi) di antaranya; penyesuaian pesan dengan bangunan, arus jalan yang

berkaitan dengan kenyamanan berlalu-lintas dan arah datangnya sinar matahari. Arsitektur yang menjadi bidang gambar pada tiang jembatan layang yang kokoh seperti huruf **T** dari sisi jembatan layang yang memanjang seperti segitiga, atau bentuk dinding persegi yang memanjang, bagi seniman dituntut memiliki kemampuan teknis, terutama masalah menyiasati tempat, atau singkatnya mempunyai kemampuan mempertimbangkan pemilihan lokasi yang menjadi bagian penting.

Pertimbangan tersebut dapat dipahami, disebabkan mural bukan merupakan masalah mengenai kemampuan *drawing* senimannya saja, namun agar mural terlihat estetik dan nyaman secara visual serta pesan yang disampaikan dapat mengenai targetnya, juga efektivitas pesan dan pertimbangan lokasi menjadi bagian yang penting. Setelah melakukan korespondensi dan dengan mengakomodir lokasi dan segala elemen pada “ruang temuan” digarap menyatu dengan dindingnya, sehingga menjadi kesatuan yang tidak terpisahkan dalam bentuk mural yang utuh dan pada akhirnya terbentuk “makna baru” yang melebihi eksistensi sebelumnya, maka mural tersebut dapat dikatakan berhasil dari segi *content*/isi dan konteks.

Aktualisasi diri yang diekspresikan di atas permukaan dinding ruang publik secara otomatis seniman harus memikirkan publik, namun dalam konteks ini terdapat beberapa pelukis yang mungkin wacananya belum luas, sehingga dalam karyanya masih menggunakan simbol yang kurang komunikatif. Pekerja seni yang sifatnya individual seperti ini sama saja ketika dia bekerja di studio kemudian karyanya dipamerkan ke ruang publik, sehingga pesan mural tidak

mudah diakses oleh masyarakat penggunanya. Dalam konteks seni rupa publik mural seperti ini meskipun karyanya “baik”, akan tetapi kurang komunikatif dalam penyampaian. Hal ini merupakan pengembangan gagasan murni dari pribadi seniman, dalam pengertian tidak ada dialog dengan publik penggunanya, jadi mural ditafsirkan sepihak oleh seniman. Bagi masyarakat seniman melihat karya tersebut mungkin tertarik atau menarik, tetapi bagi publik belum tentu dapat langsung mengakses maknanya.

Berangkat dari komentar dan pendapat masyarakat, dapat diambil pengertiannya bahwa kunci utama keberhasilan perancangan mural adalah bagaimana para seniman bernegosiasi dengan publik penggunanya. Ketika seniman akan mengkreasi mural dan kemudian melibatkan partisipasi publik sebagai bagian dari pengguna/*user*, menjadi bagian yang menempati ruang publik tersebut terjadi negosiasi, mural akan dapat mencerminkan dua kehendak sekaligus, kehendak seniman untuk berekspresi dan kehendak publik untuk mengeluarkan ekspresinya juga. Pesan mural akan gagal, dalam pengertian dia tidak berhasil mempertemukan dua hal itu ketika seniman menggulirkan ide-idenya sendiri di ruang publik.

Seniman ataupun pekerja seni mural sebagai seorang *creator*, tentu memiliki jiwa kreatif yang tinggi, memiliki gaya yang tidak pernah lepas dari *personal mission* dan ekspresi pribadi ketika bekerja di manapun, namun ketika berkarya mural dalam konteks seni rupa publik, seniman tidak dapat “sebebas” ketika melukis untuk dirinya sendiri. Maka pada hakikatnya mural bergerak di antara dua jalur, yaitu posisi komunikatif dan posisi kreatif. Mural yang terlalu



komunikatif menjadi kurang kreatif, sedangkan mural yang terlalu kreatif justru mengakibatkan pesan tidak tersampaikan, dari sinilah kemampuan seniman dipertaruhkan.

#### **4. Penggunaan simbol, citra/image, metafora dan mitos dalam mural JMF**

##### **a. Simbol dalam mural**

Penggunaan simbol dalam mural sebenarnya terdapat beberapa unsur kata kerja yang berarti mencampurkan/*mixing*, membandingkan dan membuat analogi antara tanda dan objek yang diacunya. Simbol sebagai suatu usaha yang diciptakan seniman dengan terencana, dan kadang sebagai alat untuk menterjemahkan konsep-konsep menjadi istilah yang bersifat ilustratif dan kasat mata berisi pesan dan tercipta berdasarkan pengalaman-pengalaman estetis yang dialami seniman. Sedangkan antara seniman satu dengan yang lainnya memiliki pengalaman yang berbeda, sebagai konsekuensinya lahirlah simbol dan kadang sangat personal. Simbol pribadi akan memberikan interpretasi beragam, disebabkan kerangka referensi dan pengalaman antara seniman dan publik berbeda pula.

##### **b. Citra/*image* dalam mural**

Pada mural “*Semangka Berdaun Sirih*”, *subject matter* dengan ilustrasi buah semangka yang terbelah pada bagian tengahnya mengingatkan kesegaran dalam konteks makan-memakan, digambarkan pada lokasi yang panas, sehingga memberi kesan kesegaran. Karena berada pada lokasi yang gersang

(tiang beton jembatan) sehingga keberadaannya mampu meredam/mencairkan suasana panas.

### **c. Metafora dan parodi dalam mural**

Secara umum mural memiliki unsur metaforik karena melakukan pemindahan makna dari satu benda ke benda lain berupa perumpamaan/tamsil atau *allegorical* dan parodi. Pemindahan tersebut dimaksudkan seniman agar terjadi permainan dalam otak penikmatnya, yang tidak lain bertujuan membawa imajinasi publik. Dengan cara tersebut selain mural memiliki muatan kreatif justru pesan lebih menarik dan mengundang imajinasi dan diharapkan tersampaikan maksudnya.

## **5. Teknik Penciptaan dalam Karya Mural Jogja Mural Forum**

Seni rupa apapun dan bagaimanapun pada mulanya merupakan keterampilan dan penguasaan pada teknik tertentu. Demikian pula pada mural karya pekerja seni Jogja Mural Forum (JMF), sebelum melukis dengan media dinding/tembok, pada umumnya pekerja seni telah terbiasa melukis di studio dengan media konvensional seperti pada kanvas, sehingga hal tersebut mempengaruhi pekerja seni ketika melukis pada media dinding (*outdoor*).

Salah satu pengaruh tersebut tampak pada penggunaan teknik plakat dalam mural. Teknik plakat tersebut dengan menggunakan bahan dasar cat genting yang memiliki daya rekat kuat/tinggi dan tahan lama, serta dengan kandungan dasar kualitas dan waktu pengeringan yang sama, hal itu bertujuan agar diperoleh lukisan yang sempurna. Agar mural tersebut awet maka sebelum

dilukis, permukaan dinding diberi lapisan cat dasar atau biasa disebut *sealer* pada awal proses pengerjaan. Hal itu bertujuan agar cat dapat merekat dan warnanya tidak pudar. Namun karena mural merupakan media *outdoor* sehingga mural sangat rentan terhadap kerusakan, baik faktor cuaca maupun faktor manusia, misalkan corat-coret yang tidak bertanggung jawab.

## **6. Bentuk Visualisasi dalam Mural Jogja Mural Forum (JMF)**

### **a. Pesan mural dalam bentuk**

Bentuk objek dalam mural karya JMF pada umumnya mengarah ke bentuk deformasi, baik berupa manusia, binatang maupun alam benda, semuanya memiliki kekhasan dengan berbagai macam gaya tersendiri yang intinya pesan visual kepada publik. Objek tersebut tersusun dalam wujud garis, warna, dan unsur lainnya yang mewakili maksud tertentu. Dengan bentuk yang disederhanakan, penggunaan fungsi garis dalam mural selain sebagai pembentuk bidang, lebih menekankan pada kekuatan kontur untuk menghias.

Membahas struktur formal tersebut, dalam hubungannya tentang garis dan bidang/*shape* tidak dapat dipisahkan dengan faktor lokasi, yang meliputi bidang gambar/dinding, arah lalu lintas serta bentuk arsitektur. Mural pada bidang/dinding yang panjang dengan arus lalu lintas cepat pada umumnya merupakan unsur garis yang dilukiskan dengan garis-garis lurus dan untuk mengatasi kesan kaku ilustrasi dalam mural dengan garis-garis lengkung. Pada bentuk bangunan yang tinggi untuk mengurangi kesan tinggi tersebut pada

umumnya menggunakan garis-garis diagonal ataupun sebaliknya. Garis yang digunakan pada umumnya disesuaikan dengan pesan yang akan disampaikan.



Gambar 13. Ilustrasi corak realis dekoratif dalam mural “Semangka Berdaun Sirih” karya JMF

Objek/ilustrasi dalam mural JMF memegang peranan utama dalam penyampaian pesan. Ilustrasi berisi ungkapan yang memperindah dan memperjelas gagasan seniman, sedangkan untuk menjelaskan fungsi ilustrasi tersebut, maka ilustrasi harus mewakili pesan. Oleh karena itu agar pesan dapat dipahami publik yang luas, maka antara pesan dan gambar harus saling mewakili.

Bentuk objek dalam mural JMF pada dasarnya dilukiskan secara representasional ataupun non objektif. Bentuk representasional yang dinyatakan seniman melalui apa yang dapat dilihat dan dikenali dari lingkungan dan pengalaman. Representasional merupakan penggambaran bentuk yang paling efektif untuk melukiskan detail-detail visual lingkungan atau benda, baik alami maupun buatan manusia, namun dalam mural bentuk

representasional kadang telah dideformasi dan lebih menekankan pada penyederhanaan bentuk, detail-detail tidak begitu dipentingkan, tetapi masih dapat terbaca dan lebih menekankan pada muatan pesan yang dikandungnya. Coraknyapun beragam antara lain realistik, impresionis dan dekoratif.

Seperti halnya media *outdoor*, pesan dalam mural disampaikan melalui sekumpulan simbol dalam bentuk gambar maupun tulisan. Bentuk tersebut merupakan gambaran dari pesan yang tampak. Pesan yang ditetapkan dan dipilih dalam simbol tertentu pada umumnya merupakan masalah-masalah sosial yang “menggigit” senimannya. Melalui simbol, pesan terasa lebih artistik, karena salah satu simbol memiliki muatan makna yang terbentuk melalui proses ruang dan waktu. Simbol tersebut ada yang konvensional dan simbol baru. Penggunaan simbol konvensional memudahkan publik menangkap maknanya, namun pada simbol baru pada umumnya dari segi komunikasi mengalami hambatan, hal itu disebabkan karena simbol-simbol estetis yang dibuat seniman terkadang bersifat personal dan masih asing bagi masyarakat.

#### **b. Pesan mural dalam warna**

Warna dianggap memiliki kemampuan menciptakan impresi efek psikologis. Berfungsi untuk mempertegas pesan yang akan disampaikan. Pemilihan warna dalam mural didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan masalah-masalah teknis, meliputi segi lokasi, kenyamanan berlalu lintas serta arah datangnya sinar matahari. Pertimbangan tersebut dapat dipahami karena pesan dalam mural akan komunikatif, jika warna digunakan pada objek yang

tepat, serta ditempatkan pada lokasi yang tepat, sehingga mural dapat dikatakan “berhasil”, baik dari segi visual maupun segi isi. Keberhasilan mural selain dengan kesatuan, juga dapat diciptakan dengan kontras yang diartikan sebagai peredam suasana pada lokasi mural itu sendiri.

Seperti yang dapat dilihat pada contoh salah satu mural produksi JMF berjudul “*Semangka Berdaun Sirih*” di atas. Mural tersebut berada pada ruang publik (*outdoor*), dengan visualisasi warna-warna dingin yang dominan, sehingga menciptakan impresi kesejukan. Dengan aksen warna merah pada belahan buah semangka, memberi sifat kontras dan akhirnya menciptakan gambaran kesegaran. Kesegaran dalam konteks makan di sini dimetaforakan dengan “segar” di tempat terbuka.

Warna panas/menyala yang memiliki intensitas tinggi, selain digunakan untuk aksen dalam mural, juga digunakan dalam pesan-pesan yang berkaitan dengan kedinginan dan semangat hidup. Warna cenderung *melancholic*/muram dalam mural, dan biasanya digunakan lebih menekankan pada kesesuaian dengan bentuk arsitektur. Warna tersebut pada umumnya digunakan pada mural-mural yang berada pada bangunan berarsitektur klasik. Penggunaan warna yang cenderung gelap biasa digunakan untuk pesan yang berkaitan dengan masyarakat kelas bawah atau pesan sosial.

Berikut akan ditampilkan sebuah tabel penggunaan warna pada mural buatan JMF, semuanya pada dasarnya menggunakan tiga unsur warna tersebut, namun dalam tabel ini penggolongan didasarkan pada dominasi warna yang digunakan.

### c. Pesan mural dalam teks (tipografi)

Sebuah mural yang bertendensi ingin menyampaikan suatu pesan di dalamnya tersusun dari berbagai elemen seni rupa, dalam perkembangannya terlihat kecenderungan munculnya teks-teks (bahasa tutur) yang telah distilasi. Penggunaan teks tersebut saling mewakili ilustrasi gambar yang berfungsi memperjelas isi/pesan dalam mural.

Kecenderungan penggunaan teks tersebut didasarkan pada pertimbangan di mana lokasi mural itu berada dan faktor-faktor yang mempengaruhi aspek pesan yang kemudian menjadi menonjol, misalnya mural di Sekolah Dasar (SD), aspek tulisan menjadi pertimbangan utama karena bagian dari kampanye pendidikan. Mural dengan nuansa budaya Jawa, maka teks yang dipakainya pun banyak meminjam teks dengan bahasa-bahasa Jawa. Penggunaan kombinasi elemen huruf/teks yang telah distilasi mengakibatkan terjadinya perpaduan yang visual dengan graffiti atau *visual narrative* dalam mural. Pada umumnya teks-teks tersebut distilasi dengan bentuk yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan.

### d. Kesan ruang dalam mural

Kecenderungan datar pada mural tampaknya dapat dipahami sebagai kebenaran, karena objek mural lebih dapat dipahami sebagai pesan dari pada ketika dilukiskan secara realistik. Jika objek dalam mural dilukiskan secara realistik, maka untuk menikmati mural tersebut membutuhkan waktu yang lama dan di samping itu memberi pengertian yang berbeda. Sebagai akibat dari bentuk-bentuk dekoratif yang dideformasikan/distilasi sehingga pada

umumnya mural terlihat seperti pada komik dan tidak menampakkan adanya volume/isi keruangan maupun perspektif, adanya kesejajaran dan tidak adanya ilustrasi atau kesan ruang.

## **7. Pesan dalam Mural Jogja Mural Forum yang Berkaitan dengan Bentuk, Pesan dan Konteks**

Antara bentuk dan pesan akan menyatu kedudukannya setelah tertuang dalam mural. Bentuk/*form* adalah wujud lahiriah/tampak inderawi yang secara langsung mengungkapkan atau mengobjektivasi pengalaman ilmiah, sedangkan pesan adalah konsep dan merupakan pranata rukhaniah dari berbagai gambaran perpaduan bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Pesan tersebut merupakan gagasan seniman yang tertuang ke dalam bentuk, sehingga pesan adalah jiwa dari bentuk yang dapat diinderakan. Publik yang melihat mural akan mendapatkan *image*/gambaran dari pesan seniman, dan untuk memahami pesan tersebut peranan konteks sangat diperlukan, dan di sinilah relasi pesan berlangsung. Jadi artinya, pesan dalam mural tersusun atas *form*/bentuk dan konteks yang akhirnya menentukan *content*/isi, ketiganya saling berkaitan.

Objek dalam mural pada umumnya mewakili pesan yang dimuatnya, hal ini dapat diambil contoh pada mural yang berisi pesan lingkungan, ilustrasi gambar dalam mural merujuk pada situasi dan kondisi lingkungan (konvensional), contohnya pesan mengenai polusi kendaraan, maka ilustrasi menggunakan gambar asap yang memenuhi *space*/ruang dinding. Mural yang bertemakan dunia binatang secara langsung dilukiskan melalui sosok binatang, seniman selalu berupaya agar



pesan sampai ke publik yang lebih luas, gambar diupayakan menjadi lebih efektif dan komunikatif, walaupun tidak meninggalkan unsur kreativitas senimannya.

Melalui “permainan” metafora, seniman mengajak publik agar berimajinasi menyelami gambaran dalam mural. Hal itu dapat berisi sebuah pengalaman individu/kelompok yang dijadikan milik umum (universal), atau pengalaman umum yang ditarik menjadi pengalaman pribadi. Pengalaman-pengalaman tersebut diekspresikan dalam mural dan berfungsi sebagai media komunikasi yang mengajarkan nilai-nilai kepada masyarakat dengan maksud menggugah partisipasi, supaya hal-hal yang disampaikan tersebut menjadi milik bersama dan kemudian dapat ditindaklanjuti atau diaplikasikan, sehingga dapat memberikan perubahan kehidupan yang lebih baik bagi penikmatnya.

Mural akan tampak artistik jika seniman mampu mengorganisasikan *form* meliputi bagaimana unsur-unsur pembentuk rupa dan prinsip-prinsip desain terintegrasi dengan baik. Pengorganisasian tersebut dalam rangka mengekspresikan gagasannya, selain itu seniman sebagai pribadi yang selalu berkecenderungan melibatkan unsur-unsur pribadi (keterlibatan emosinya) ke dalam penggubahan karya seni rupa, maka ekspresi pribadi tersebut akan tamak (dominan) dalam gaya muralnya.

Selain sebagai *personal mission*, karya mural di dalamnya melukiskan kejadian yang menceritakan/mewakili situasi, kondisi dan kehidupan publik, sehingga pesan dalam mural mengandung makna kontekstual. Hal itu dapat dipahami sebagai kebenaran karena ketika proses penggubahan karya seni rupa, seniman dipengaruhi oleh sekian unsur berkenaan dengan pengaruh sosial budaya

masyarakatnya. Jadi dapat dikatakan mural diciptakan tidak untuk dinikmati nilai estesisnya saja, melainkan juga untuk kepentingan-kepentingan pendidikan (praktik sosialisasi) bagi publik, yang mengajarkan moral melalui falsafah, petuah-petuah/ajaran hidup maupun gambaran yang tertuang ke dalam *form* mural. Komunikasi tersebut akan terlihat efektif, jika bentuk dan isi pesan saling mewakili.

Mural menyerupai grafis kota (media iklan *outdoor*/luar ruangan) dan merupakan bagian dari desain tata kota, tentu akan mempertimbangkan pada prinsip desain yaitu *unity*/kesatuan. Kesatuan tidak hanya ditinjau dari *form* mural tersebut, tetapi karena berkaitan dengan ruang publik, maka mural akan bermakna ketika tidak merusak sesuatu yang telah ada, tetapi menyatu dengan kondisi di mana mural itu berada, sehingga keberadaannya tidak “berdiri sendiri”, namun dengan lingkungan sekitar bersama-sama membangun makna baru dan memperkuat karakter/kondisi sosial di lokasi mural tersebut.

Maka sebenarnya mural adalah karya “kolase” yang mengekspos benda-benda pada *space*/ruang/lokasi mural dan bukan hanya berfungsi sebagai media ekspresi seniman yang berdiri sendiri, melainkan bersama-sama dengan mural membangun kehadiran baru dengan beragam makna baru, melebihi eksistensi terdahulunya berupa “tembok kosong” dan dengan hadirnya mural menjadikan karya seni sarat akan pesan dan falsafah hidup penuh makna. Mural melukiskan kejadian dan menceritakan kehidupan publik yang diaktualisasikan pekerja seni dalam bentuk lukisan pada dinding ruang kota dengan tujuan menyampaikan pesan kepada publik.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pesan visual dari mural karya JMF ditinjau dari segi bentuk/form, warna, garis, ilustrasi dan tema yang diangkat, dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Pesan mengenai telah terjadinya perubahan lingkungan alam di tengah masyarakat, dengan visualisasi karya seni oleh kelompok Jogja Mural Forum yang mengangkat tema-tema mural di Yogyakarta. Pesan ini tampak dari bentuk deformasi yang lebih sederhana dengan menggunakan penekanan pada kekuatan kontur untuk menghias, sehingga mengandung pesan yang kuat untuk menegaskan dalam penyampaian melalui mural. Manusia pada dasarnya senang dengan keindahan, kesegaran dan kesejukan yang diberikan oleh alam semesta (seperti pada mural “*Semangka Berdaun Sirih*”).
2. Pesan tentang perlunya melestarikan lingkungan alam, seperti yang terurai dalam mural berjudul “*Jejak Ingatan di Antara Coretan*”. Pada mural tersebut seniman menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga lingkungan alam sekitar dari berbagai bentuk kerusakan yang disebabkan oleh pembangunan material yang tidak bermanfaat. Keadaan lahan yang seharusnya dapat dipakai untuk penghijauan, kini banyak yang sudah rusak akibat tidak adanya pepohonan sebagai paru-paru dunia. Penggambaran dalam mural dari segi warna, di antaranya warna kuning pada bentuk deformasi manusia yang seakan-akan menjerit atau berteriak dan pesan verbal bertuliskan “*tanamanku*

*dimakan konblog*”, mengingatkan betapa sulitnya manusia menemukan lahan baginya untuk dapat ditanami sekumpulan pepohonan. Pembangunan gedung-gedung dan pemukiman serta pengerasan jalan oleh berbagai material padat, sehingga telah menghilangkan sikap ramah manusia yang ingin memuaskan hasrat egoisme demi kepentingan pribadi daripada lingkungannya sendiri. Kesejukan alam di sekitar Kumendaman perlu dilestarikan agar masyarakat dan sekitarnya tidak menjerit kepanasan.

## **B. Saran**

1. Bagi Jogja Mural Forum, sebaiknya juga mengkomunikasikan karya seninya kepada masyarakat luas tentang pesan yang disampaikan dalam mural yang dihasilkannya, agar masyarakat mudah memahami dan tergerak hatinya untuk memberikan respon positif terhadap pesan yang disampaikan. Kemampuan masyarakat mengapresiasi mural juga ditentukan oleh kemampuan masyarakat memahami makna atau pesan yang terkandung di dalamnya.
2. Bagi masyarakat pecinta mural, sebaiknya perlu merawat karya mural tersebut dan bersinergi dengan pesan yang terkandung di dalamnya, sehingga masyarakat bersedia menjaga dan memelihara karya mural yang masih ada.
3. Sebaiknya pemerintah kota Yogyakarta mendokumentasikan setiap karya mural yang sehingga masyarakat dapat mempelajari pesan-pesan yang pernah disampaikan melalui mural di Yogyakarta.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Bustami, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang.
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djelantik, A. A. M. 1996. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia).
- Feldman, Edmund Burke, 1967. *Art as Image and Idea*, Englewood Cliffs, New Jersey, Prentice-Hall.
- Mariato, M. Dwi. 2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Poerwadaminta. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 1992. *Analisis Data Kualitatif oleh Matthew B. Miles dan Michael Hubberman*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Rustan, Suriyanto, 2009. *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sahman, Humar. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sayekti, Pranti, 2005. *Tulisan dan Perkembangan Desain Komunikasi Visual*, Departemen Pendidikan Nasional: Universitas Negeri Malang.
- Sobur. Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Stites, R.S., 1940. *The Arts and Man*, New York, McGraw-Hill Book Coy, Inc.
- Supriyono, Rakhmat, 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Terapan*, Yogyakarta: Andi.
- Susanto, Mikke, 2002. *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, Mikke, 2003. *Membongkar Seni Rupa*, Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- The New Grolier Multimedia Encyclopedia. 1993.

Tinarbuko, Sumbo. 2010. *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Jalasutra.

Wong, Wucius. 1989. *Azas Merancang Dwi Matra*. Bandung: Rosda Karya.

## **B. Jurnal dan Terbitan Karya Ilmiah Sejenis**

Himawan, Hendra. 2008. *Wayang Brayut, Riwayatmu Kini*. Yogyakarta: Jogja Mural Forum.

Mohamad, Goenawan. 2000. *Tubuh, Melankoli, Proyek*. Jakarta: Yayasan Kalam.

Murti, Yoshi Fajar Kresno. 2008. *Tradisi, Mural dan Kota Yogyakarta yang Bergerak*. Yogyakarta: Jogja Mural Forum.

Tenesia, Ade. 2004. *Proses Sosial dalam Praktek Seni di Ruang Publik*. Jakarta: Ruangrupa.

Yuliawan, R. 2002. *Mengenal Mural dari Waktu ke Waktu*. Di Publik.

## **C. Sumber acuan dari internet:**

Desain Visual, dalam [www.itb.ac.id/directory](http://www.itb.ac.id/directory), diakses 12 Juli 2012

Dreyfuss, Henry. <http://www.logo.resource.com>

Komunikasi Visual dan Multi Media, dalam <http://www.fsr.d.itb.ac.id>, diakses tanggal 12 Juli 2012

Wicandra, Obed Bima. (tt) Berkomunikasi Secara Visual Melalui Mural Di Jogjakarta, dalam [fportfolio.petra.ac.id](http://fportfolio.petra.ac.id), diakses tanggal 12 Juli 2012

Wijanarko, Lizard, 2010. Elemen-Elemen dalam Desain Komunikasi Visual, dalam [www.aahliadesain.com](http://www.aahliadesain.com), diakses tanggal 10 Juli 2012

Zaelani, Rizki A., *Sosok Tubuh di Antara Lukisan Diyanto*, <http://www.mondecor.com/diyanto/foreword.htm> di download tanggal 6 Oktober 2004.

## GLOSARIUM

Alegori	: cerita yang dipakai sebagai lambang (ibarat atau kias) peri kehidupan manusia yang sebenarnya untuk mendidik (terutama moral) atau menerangkan sesuatu (gagasan, cita-cita, atau nilai kehidupan, seperti kebijakan, kesetiaan dan kejujuran).
Arbiter	: sewenang-wenang.
Arsitektur	: seni dan ilmu dalam merancang bangunan.
Aspirasi	: bercita-cita; berkeinginan; berhasrat.
Budaya	: hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia.
Deformasi	: perubahan bentuk atau wujud dari yang baik menjadi kurang baik (perusakan bentuk).
Dekoratif	: berkenaan dengan dekorasi.
Desain	: kerangka bentuk; rancangan untuk dijadikan suatu hasil karya.
Dinding	: penutup sisi samping (penyekat) ruang, rumah, bilik dan sebagainya (dibuat) dari papan, anyaman bambu, tembok dan sebagainya.
Doktrinasi	: cara untuk mempengaruhi orang lain dengan sebuah pemaksaan apa yang ada di pikiran, dan harus sesuai dengan apa yang ada di dalam pikiran orang lain, baik dalam bentuk dialog, debat, pertanyaan retorik dan lain sebagainya.
Ekspresi	: pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan dan sebagainya).
Ekspresionisme	: Seni aliran seni yang melukiskan perasaan dan penginderaan batin yg timbul dari pengalaman di luar yang diterima tidak saja oleh panca indera, melainkan juga oleh jiwa seseorang; kecenderungan seorang seniman untuk mendistorsi kenyataan dengan efek-efek emosional.
Ekspresivisme	:
<i>Emphasis</i>	: menghilangkan detail-detail yang walaupun bernilai informasi penting, tapi tidak akan diproses bagian visual.
Figur	: tokoh, bentuk, wujud.
Figuratif	: bersifat kiasan atau lambang.
Ide	: rancangan yang tersusun di dlm pikiran; gagasan; cita-cita.
Iklan	: berita pesanan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan; pemberitahuan kepada khalayak mengenai barang atau jasa yang dijual, dipasang di dalam media massa (seperti surat kabar dan majalah) atau di tempat umum;
Ikon	: simbol.

Imajinasi	: daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.
Inovatif	: bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru; bersifat pembaruan (kreasi baru).
Instrumentalisme	: suatu usaha untuk menyusun suatu teori yang logis dan tepat dari konsep-konsep, pertimbangan-pertimbangan dan penyimpulan-penyimpulan dalam bentuknya yang bermacam-macam, dengan cara utama menyelidiki bagaimana pikiran-pikiran berfungsi dalam penemuan-penemuan.
Kelompok	: kumpulan manusia yang merupakan kesatuan identitas dengan adat-istiadat dan sistem norma yang mengatur pola-pola interaksi antara manusia itu.
Komunikasi	: pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami; hubungan; kontak.
Komunitas	: kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di daerah tertentu; masyarakat; paguyuban.
Konteks	: bagian suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna; situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian.
Kontemporer	: pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini.
Konvensional	: tradisional.
Kreatif	: memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan.
Kritik	: kecaman atau tanggapan, kadang-kadang disertai uraian dan pertimbangan baik buruk terhadap suatu hasil karya, pendapat, dan sebagainya.
<i>Mall</i>	: tempat umum yang ditetapkan sebagai jalur pedestrian.
Massa	: jumlah yang banyak sekali; sekumpulan orang yang banyak sekali (berkumpul di suatu tempat atau tersebar).
Media	: alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.
Medium	: ukuran sedang; alat untuk mengalihkan atau mencapai sesuatu.



## SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bambang Witjaksono  
Alamat : Soboman, No. 232, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul  
Pekerjaan : Dosen FSR ISI Yogyakarta/ Seniman

Menyatakan bahwa mahasiswa dengan:

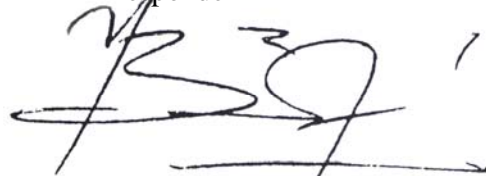
Nama : Cristian Oki Candra  
NIM : 06206244004  
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan wawancara, guna memperoleh data untuk penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “*Pesan Visual Mural Kota Karya Jogja Mural Forum – Yogyakarta*”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, Maret 2013

Responden

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'BW' followed by a stylized flourish.

(Bambang Witjaksono)

## SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eko Didik Sukowati

Alamat : Timuran, MG III/ 119 B, Yogyakarta

Pekerjaan : Seniman

Menyatakan bahwa mahasiswa dengan:

Nama : Cristian Oki Candra

NIM : 06206244004

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

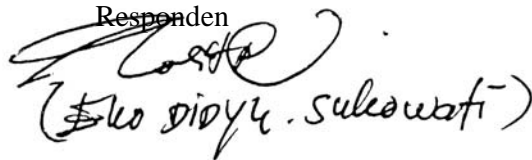
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan wawancara, guna memperoleh data untuk penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “*Pesan Visual Mural Kota Karya Jogja Mural Forum – Yogyakarta*”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, Maret 2013

Responden

  
(Eko Didik Sukowati)

(Eko Didik Sukowati)

## SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farhan Siki

Alamat : Mantren, RT. 06/ RW. 35, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman

Pekerjaan : Pekerja Seni

Menyatakan bahwa mahasiswa dengan:

Nama : Cristian Oki Candra

NIM : 06206244004

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni


Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan wawancara, guna memperoleh data untuk penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “*Pesan Visual Mural Kota Karya Jogja Mural Forum – Yogyakarta*”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, Maret 2013

Responden

  
(Farhan Siki)

## DAFTAR TRANSKRIP WAWANCARA PENELITIAN

Berikut ditampilkan beberapa petikan wawancara dengan narasumber dalam penelitian berlangsung. Penelitian dilakukan dengan beberapa narasumber yang dipilih untuk menguji validitas keseluruhan topik pembahasan dalam perspektif mural kota Jogja Mural Forum.

Cristian (C) : Bagaimana pendapat anda mengenai bentuk-bentuk penggambaran mural JMF pada waktu itu dibuat (2002-2003)?

Narasumber (N) : Memang sekitar tahun pada waktu itu, mural yang dibuat oleh kelompok JMF menggambarkan suasana yang ringan, santai, dalam artian mural yang mengekspresikan bentuk-bentuk (sederhana) yang dapat kita temui hampir setiap hari. Seperti halnya penggambaran binatang (burung), buah-buahan dan masyarakat sekitar (kelas bawah dan lain sebagainya), gejolak-gejolak lingkungan alam, seperti yang anda pertanyakan ini (mural “Permainan dan Pertaruhan”, Tawanan Hati Terbang Bebas”, “Semangka Berdaun Sirih” dan juga “Jejak Ingatan di Antara Coretan”. Bentuk-bentuk mural semacam itu memang lazim dilihat orang (khususnya) sekitar kawasan yang berdomisili (tentu) di dekatnya. Apabila saya sebagai pengamat melihat penggambaran mural seperti itu dilihat dari segi tema, bentuk, teknik, isi maupun cerita/peristiwanya, saya rasa mural telah memperlihatkan kualitas penggunaan ide yang sarat akan sosialisme. Mengingat objek-objek yang digambarkan semacam itu cukup mendukung suasana di sekitar kawasan tersebut (Jembatan Layang Lempuyangan). Memang untuk saat ini gambar mural yang anda ambil dan angkat (dokumentasikan) sudah diganti dengan mural pewayangan “Eling lan waspodo”, karya seniman Dani Juniarto”, dan beberapa karya mural lain dengan penggambaran tanaman-tanaman, gunung gunung wayang dan lain sebagainya. Di jl. Prof. Dr. Herman Yohanes misalnya, mural “Permainan dan Pertaruhan” kini telah tiada, dirobohkan oleh pihak pemkot Yogyakarta, dan sekarang diramaikan oleh sekumpulan warung makan yang berjejer di seberang timur Galeria *mall*, cukup disayangkan memang, mural sebagai sarana pemberi dan penyemangat aspirasi yang bernilai pesan visual, namun kini telah menjadi sejarah yang hilang ditelan modernisasi masyarakat. Melihat sepak terjang kelompok Apotik Komik pada waktu itu (sekarang JMF), cukup memadai penghiburan dan aspirasi yang menonjol dari diri tubuh JMF kepada publik penikmat hasil seni jalanan.

- C : Apakah mural dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk seni rupa publik? Bagaimana menurut anda rancangan sebuah mural yang ditampilkan di ruang publik dengan audiens yang beragam?
- N: : Memang seni rupa publik itu bermacam-macam interpretasi, ekspresi, bahkan juga di berbagai Negara terdapat berbagai interpretasi, tapi saya punya pendapat bahwa salah satu kunci seni rupa publik itu bagaimana cara seniman bernegosiasi dengan publik penggunaanya. Saya kira itu merupakan kunci perancangan yang baik untuk perkembangan seni rupa publik, karena ketika seniman yang ingin meng-*create* karya seni dan kemudian melibatkan partisipasi publik sebagai bagian dari pengguna atau bagian yang akan menempati ruang publik terjadi negosiasi, maka saya kira karya itu akan bisa mencerminkan dua kehendak sekaligus, kehendak seniman untuk berekspresi, kehendak publik untuk mengeluarkan ekspresinya. Nah... menurut saya seniman akan gagal, dalam pengertian dia juga tidak berhasil mempertemukan dua hal itu ketika seniman menggulirkan ide-idenya sendiri di ruang publik, itu menurut saya dia hanya sekedar *mencomot* ruang publik, artinya publik tidak dilibatkan. Menurut saya itu gagal. Gagal dalam pengertian proses. Karyanya bisa baik, tapi gagal pengertian karya itu tidak komunikatif.
- C : Seniman sebagai seorang pribadi tentu akan mempengaruhi sebuah karya. Nah.. seberapa besar pengaruh tersebut pak?
- N : Mengenai pengaruh pribadi, disebut juga gaya, pribadi si seniman itu sendiri, juga ekspresi, akan tetapi dia tidak bisa “ngotot”, tapi saya kira gaya pribadi tidak akan hilang. Bekerja di manapun, berkarya juga di ruang apa pun, ekspresi pribadi tidak akan hilang. Karena menyangkut *style*, tetapi kalau *content* kan bisa. *Content* itu dikompromikan, dalam konteks seni rupa publik, *content* itu dinegosiasikan dengan publiknya.
- C : Berkaitan dengan mural yang mengandung unsur metaforiknya, itu bisa dijelaskan pak?
- N : Maksudnya begini, mural sebagai media komunikasi visual juga termasuk media yang selalu mengisahkan, menghadirkan tanda-tanda yang tidak selalu mudah dipahami, tapi dalam konteks seni rupa publik ketika proses seniman bernegosiasi, berkolaborasi, membangun saling

pengertian kepada publik penggunaanya, maka itu bisa dikategorikan “baik”, karena dia menyuarakan kepentingan publiknya dan kepentingan dia untuk berekspresi menemui jalan tengah.

C : Bagaimana dengan mural yang benar-benar murni ekspresi pribadi dari seniman itu pak?

N : Bagi saya nggak masalah, justru saya melihat begini, setelah era Apotik Komik pada waktu itu memprakarsai kemudian ada kecenderungan yang menarik, bahwa mural di kota Yogya itu ada kecenderungan yang cukup besar untuk menghadirkan tanda-tanda, pesan-pesan visual, komunikatif, dari publik kepada publik, dari seniman public kepada publik. Seniman mengandaikan publik pengguna seluruhnya. Contohnya di sudut kota ada beberapa mural yang isinya adalah petuah-petuah, ajaran moral, dan lain sebagainya. Itu menurut saya menarik karena ada gejala yang bagus, jadi mereka mengandaikan bahwa mural itu merupakan suatu alat untuk mengkampanyekan pesan-pesan apapun. Pesan politik, pesan sosial, pesan agama juga. Saya kira mural berfungsi seperti itu, maksudnya seniman mengandaikan sebagai media penyampai pesan. Tetapi karya seni yang murni ekspresi bagi saya tidak masalah, sejauh mural itu digarap dengan baik dan benar, yang berfungsi untuk menghibur gambaran komunikasi visual.

C : Bagaimana kritik dan saran yang bisa digunakan untuk pengembangan mural-mural selanjutnya terhadap karya Jogja Mural Forum?

N : Saya kira perkembangan lebih lanjut mural itu tetap harus selektif memilih ruang atau tempat yang tepat, kalau tidak bisa mural akan menjadi bumerang dalam pengertian menjaid polusi visual nantinya dalam sebuah kota. Kedua, harus berhati-hati dalam proses berkomunikasi dan berkolaborasi, Karena mural mengatasnamakan ruang publik, kalau tidak itu adalah kesewenang-wenangan seniman di ruang publik, menurut saya itu harus dihindari, kalau sudah ngomong publik saya kira “partisipasi” menjadi faktor penting, meskipun pada akhirnya karya itu gagal mewakili semangat publik. Kalau proses bermural minus, atau mengabaikan partisipasi publik, maka seniman seperti bekerja di studio kemudian merampas ruang publik, bagi saya itu tidak benar.

C : Baiklah pak, terima kasih atas tanggapan-tanggapannya.